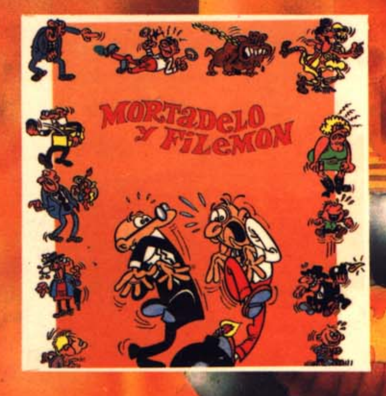


Revista mensual de actualidad
para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 26 Precio 375 Ptas.

ULTIMAS NOVEDADES

AIRBALL
BARBARIAN
CRAFTON & XUNK
DEEP FOREST
DEFENDER OF THE CROWN
EGGERLAND MYSTERY 2
GOLVELLIUS
HADES NEBULA
INDIANA JONES
LEGEND OF KAGE
LEONIDAS
1942
MOUSETRAP
PROHIBITION
SCRAMBLE FORMATION
SUPER TRITORN
ZANAC-EX

MAPA DE LAS EXTRAVAGANTES AVENTURAS DE

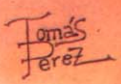


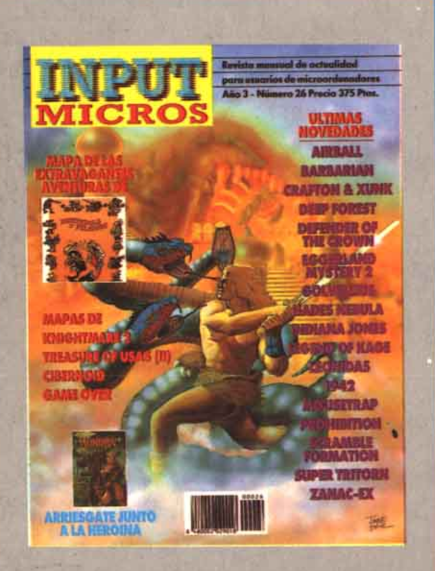
MAPAS DE
KNIGHTMARE 2
TREASURE OF USAS (II)
CIBERNOID
GAME OVER



ARRIESGATE JUNTO A LA HEROINA







DIRECTOR: Manuel Pérez
REDACTOR JEFE: Antonio Pliego
REDACCION: Jaime Mardones
REALIZACION GRAFICA: Didac Tudela, Nacho Feliu
COORDINADOR DE SOFT: Xavier Ferrer
MAPAS Y POKES: José Vila
CORRESPONSAL EN MADRID:
Eduardo Ruiz de Velázquez
COLABORADORES: Ramón Rabasó, Daniel C. Lepekhine, Javier de la Fuente, Xavier M. Vidal, José Escañuela, Manuel Martínez H., Juanma Ponce, Julio García, Irene Alcaraz.
FOTOGRAFIA: Joan Boada

INPUT MSX es una publicación de PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer
PUBLICIDAD: INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A 28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.:
Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

FOTOMECANICA: UNGRAF, S.A.
IMPRESION: Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
SUSCRIPCIONES: EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
REDACCION: Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
DISTRIBUIDORA:
R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
Calle B, n.º 11. Sector B, Zona Franca
08004 Barcelona

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea.
INPUT MSX es independiente y no está vinculada a los distribuidores del estándar.
INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas.



AÑO 3 NUMERO 26 JULIO 1988

SUMARIO

SIDEWINDER-ATARI

La firma MASTERTRONIC acaba de sumar un nuevo título a su larga lista de novedades disponibles en sistemas ATARI y AMIGA. Se trata de SIDEWINDER, un trepidante arcade que toma su nombre del famoso misil aire-aire incorporado a la mayoría de los cazas occidentales. El juego consiste en pilotar una pequeña nave en el interior de una gigantesca estación espacial que se encuentra a punto de lanzar un fulminante ataque contra la Tierra. Tú eres el piloto (¡naturalmente!), y tu objetivo es



destruir las instalaciones enemigas infiltrándote a través de cinco niveles hasta llegar al sector de control. Para ayudarte, existen una serie de objetos que te proporcionarán algunas de las siguientes opciones:

— FUEGO RAPIDO
— FUEGO A DOBLE POTENCIA
— ESCUDO
— DETENCION DEL SCROLL

Los efectos de estas opciones, marcadas respectivamente con las letras R, P, G y H, pueden durar hasta quince segundos, tiempo más que suficiente para salvar en muchos casos una valiosa vida o para superar alguna pantalla especialmente difícil.

En definitiva, un buen arcade, del que podemos decir que supera con mucho el nivel gráfico habitual en los programas para ATARI y AMIGA de MASTERTRONIC.

LA OFENSIVA DE CASIO

Tras el éxito cosechado por CASIO en programas como HAUNTED BOY o CAT BOY, comentados en números anteriores, la casa nipona ya tiene un nuevo paquete de programas disponibles, entre los que destacan títulos como CAR FIGHTER, LEONIDAS ODYSSEY (comentado en este número), SKY COMMAND, EXOIDE-Z o THE STONE OF WISDOM.





NOVEDADES MASTERTRONIC

Como siempre, la prolífica firma MASTERTRONIC nos desborda con otra de sus periódicas "avalanchas". En esta ocasión, y por razones de espacio, nos limitaremos a enumerar:

— ANGLE BALL. Un interesante simulador de billar americano sobre mesa hexagonal, disponible para MSX.

— WAY OF THE EXPLODING FIST. El conocido simulador de artes marciales, ahora al precio de 499 pts. Disponible para SPECTRUM, COMMODORE y AMSTRAD.

— AGENT X II. Vuelve AGENT X con una nueva y emocionante aventura. Disponible para SPECTRUM.

— KNUCKLE BUSTERS. Una interesante novedad de BULLDOG, disponible para SPECTRUM al precio de 499 pts. También en versión COMMODORE.

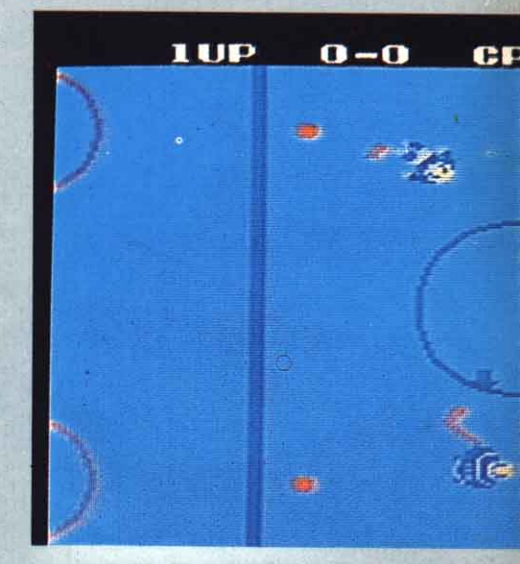
— CHRONOS. El arcade espacial en su expresión más pura. Disponible para SPECTRUM y AMSTRAD.

— LEGEND OF AMAZON WOMEN. Una excelente videoaventura de gran calidad, con un precio muy inferior a su auténtico valor: 499 pts. Disponible para SPECTRUM y COMMODORE.

ULTIMA HORA

Nuevos modelos del apreciado sistema MSX han vuelto a aparecer en Japón. Entre ellos resaltan el MITSUBISHI TS2H y el SONY HB-T7, ordenadores MSX-2 sin unidad de disquettes y cuyo precio oscila sobre las 60.000 pesetas.

Su característica principal es que están diseñados para las telecomunicaciones, puesto que ambos llevan incorporado un modem estándar. Los dos constan de una memoria RAM de 64 KB y de una memoria VRAM de 128 KB. También resalta el nuevo



MSX CON VIDEO DISCO

El último grito en moda informática en el País del Sol Naciente es el videodisco. Este adminículo es un complejo sistema, gracias al cual se pueden superponer multitud de imágenes, y con el que se pueden realizar una gran cantidad de funciones de todo tipo. De momento la firma PANASONIC ya ha lanzado su primer MSX con VIDEODISCO, y otras casas, en este caso de software, ya tienen sus primeros programas disponibles para dicho aparato. Así pues, todo un reto, del que os seguiremos informando.

SONY HB-T600, ordenador MSX-2 con 128 KB RAM y 128 KB VRAM. Este último modelo de la casa SONY es particularmente interesante por estar diseñado para el tratamiento de datos numéricos. Por esta razón su teclado está reducido al mínimo, constando sólo de los cursores, los diez dígitos, tecla de RETURN y alguna más.

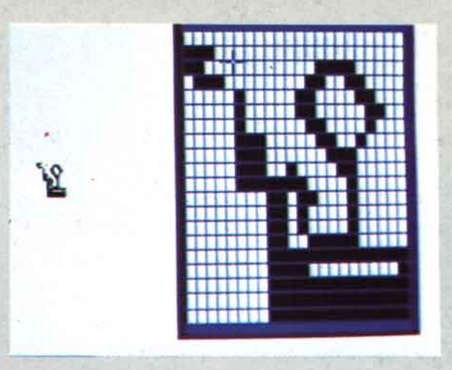
Dos nuevos programas de la conocida firma nipona SEGA deberían aparecer próximamente en Europa. Se trata de un nuevo juego de hockey sobre hielo, denominado CHAMPION ICE HOCKEY, y de un juego de lucha tradicional japonesa, cuyo nombre es SAI COMBAT KENDO.

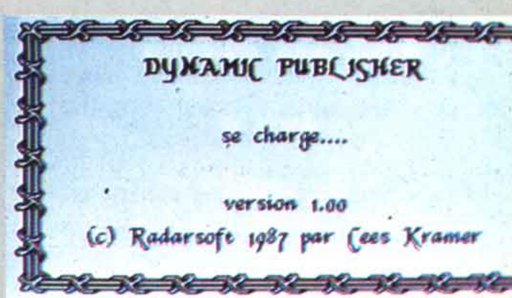


DYNAMIC PUBLISHER: GRAN EXITO

Tal y como todos vosotros sabéis, DINAMIC PUBLISHER es el último programa que ha lanzado al mercado la firma holandesa RADAR SOFT.

DINAMIC PUBLISHER es el primer programa de EAO (edición asistida por ordenador; *desktop publishing* —DTP—, en inglés) y hasta el momento ha superado todas las previsiones originales de venta. El programa en sí ha sido calificado por muchos programadores y entendidos como uno de los mejores en su tema. En próximos números os prometemos un detallado comentario sobre el mismo.





RECTIFICAR ES DE SABIOS

El mantener con seriedad y rigor informados a nuestros lectores sobre la más rabiosa actualidad en el mundo de la informática hace que cometamos algún que otro error, sobre todo en la noticias de último minuto, de las cuales, como es de pensar, no tenemos una información segura al ciento por ciento. Así pues, en el número 24 de INPUT MICROS os hablábamos sobre el programa HYDLIDE-2, cartucho MEGAROM para MSX-2. Bien, el error fue que no se trata de un cartucho de 2 MB, sino de un cartucho MEGAROM normal, es decir, de 1 MB.

Por último, en el número 25, hablamos de un MEGAROM de la casa XAIN SOFT. Concretamente nos referíamos del programa DEEP FOREST, que se encuentra sólo disponible en formato MSX-2, y no en MSX-1 tal y como os habíamos comunicado. Perdonad las molestias...

KNIGHTMARE CONTINUA

El de sobras conocido programa de KONAMI ya tiene su tercera parte en Japón. Se trata, pues, de KNIGHTMARE-3 o SHALOM. El programa se ha situado ya en la cabeza del "ranking" nipón, y según nos ha contado KONAMI SOFTWARE CLUB, con quien tenemos una relación directa y muy estrecha (intercambio de publicaciones, etc.), comienza como una aventura gráfica interactiva, y poco a poco se va convirtiendo en el mejor arcade jamás visto.

De momento no está prevista su importación, puesto que KNIGHTMARE-3 presenta el mismo problema que muchos de los programas japoneses: sus textos están en caracteres kanji y no en inglés.

Esperemos que pronto se realice su conversión y podamos disfrutar de este nuevo MEGAROM.

MAS JUEGOS "ALTERNATIVOS"

Están alcanzando cada vez más popularidad en nuestro país, y prueba de ello son los rotundos éxitos que están cosechando los numerosos programas de este género que han sido publicados recientemente. Concretamente, durante el pasado mes de JUNIO, hicieron su presentación dos sensacionales recopilaciones de competiciones "raras", que a continuación pasamos a comentaros.



WESTERN GAMES

En el pueblo de RAM CITY existe una vieja tradición que todos sus habitantes mantienen viva desde hace muchas generaciones: cada vez que un forastero llega al poblado, se le somete a una serie de durísimas pruebas que sólo los tipos más duros pueden superar. De este modo, todos los visitantes tienen la oportunidad de demostrar que están lo suficientemente curtidos en la dura vida del Oeste como para merecer el respeto de RAM CITY, antes de ser expulsados a patadas. Dichas pruebas pueden describirse como versiones más o menos "deportivas" de los peculiares usos y costumbres tradicionales en el salvaje Far West.

En primer lugar, el forastero debe sentarse junto a una desvencijada mesa del *saloon* para echar un pulso con el forzudo de turno. Más tarde, tendrá que demostrar su buena puntería destrozando las existencias de vasos y botellas del bar a balazos, para continuar después marcándose un baile con las chicas más marchosas del local. Si aún no ha tenido bastante, entonces se le somete a la prueba de "escupir tabaco" y luego a la de ordeñar vacas. Por último, tiene lugar el torneo de "comilones", en el que deberá enfrentarse al más consumado glotón del estado.

Con unos fantásticos gráficos tipo cómic y más de 800 movimientos diferentes, WESTERN GAMES es uno de los mejores programas de "juegos alternativos" realizados hasta la fecha. En principio estará disponible para SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI y AMIGA al interesante precio de 875 pts. en cassette y 3.900 pts. en disco.

PUB GAMES

Como su nombre indica, este programa reproduce los juegos que normalmente se pueden practicar en un *pub* inglés, como DARDOS, BILLAR RUSO, FUTBOLIN, DOMINO, POKER, BLACK JACK, BOLOS, etc.

— DARDOS: el programa permite jugar las modalidades "301" y "501", con final en doble y normal, ganando el mejor de tres partidas (por tanto, imposible el empate). En la pantalla aparece una vista del lanzador de perfil, y una imagen del tablero, sobre el que se van marcando los impactos.

— BILLAR RUSO; el *billar ruso* se juega con siete bolas blancas y una roja. Hay que evitar derribar un bolo-seta, que anula todos los puntos conseguidos, y procurar puntuar con la bola roja, ya que ésta vale doble. Los controles permiten seleccionar cómodamente el ángulo de tiro, así como la posición y la potencia del golpe.

— DOMINO: al igual que en los dardos, gana el mejor de tres partidas. Cada jugador tiene sus fichas ocultas, y éstas se reparten aleatoriamente al comienzo del juego.

— FUTBOLIN: se juegan tres partidas, cada una de ellas con nueve bolas. Como ocurre en el futbolín real, el resultado del juego depende de los reflejos y la destreza manual de los contendientes.

— BLACK JACK y POKER: el planteamiento es similar al de la mayoría de los simuladores de juegos de cartas. Se admiten apuestas, descartes, etc.

— PUB GAMES: es un programa ideal para competir con los amigos, sobre todo si tenemos en cuenta que incluye un marcador de apuestas que permite jugar a todas las opciones sin perder la cuenta de lo que se ha ganado o perdido, aunque no hay que olvidar que las cantidades vienen expresadas en libras esterlinas.

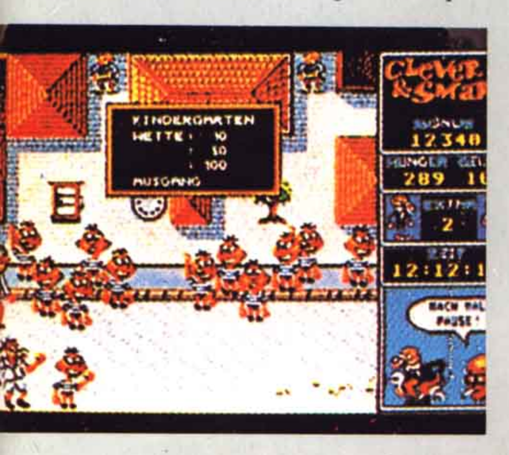
El juego está disponible en los siguientes sistemas: SPECTRUM, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO y COMMODORE-64.



DESTRIPAMOS "MORTADELO Y FILEMON"

La compañía DRO SOFT acaba de presentar un nuevo programa, basado en las famosas aventuras de MORTADELO y FILEMON, los inolvidables agentes de la TIA, con los que tan buenos ratos hemos pasado —y seguimos pasando— los incondicionales de los "tebeos".

El programa, que estará inicialmente disponible para SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI y AMIGA, fue realizado en Alemania (país donde MORTADELO y FILEMON son conocidos como CLEVER & SMART), aunque las versiones publicadas en España han sido traducidas íntegramente al castellano por los equipos de programación de DRO SOFT.



Por otra parte, el lanzamiento está siendo apoyado por una intensa promoción, realizada no sólo en revistas del medio, sino también en diversas publicaciones de cómics, a través de las cuales se tiene intención de regalar más de quinientos ejemplares del juego. Naturalmente, el dibujante Ibáñez ha dado su visto bueno al programa, pero, no contento con esto, ha colaborado también en la confección de la portada y ha querido participar incluso en el propio desarrollo de la aventura, incluyendo su imagen en un ángulo de la pantalla para dar consejos al jugador a lo largo de la partida (consejos, por otra parte, muy sarcásticos).

EL ARGUMENTO

El argumento del programa coincide exactamente con el tono habitual de las aventuras de estos personajes, e incluye los mismos elementos que podemos encontrar en cualquiera de sus historietas:

El Súper manda llamar a MORTADELO y FILEMON para comunicarles que el profesor Bacterio ha sido secuestrado por la peligrosa banda terrorista ABUELA, eterna y mortal enemiga de la TIA, con el objeto de arrebatarle todos sus secretos y obligarle a inventar armas diabólicas con las que someter de una vez por todas a sus odiados rivales. Como suele ocurrir siempre que se trata de enfrentarse a misiones suicidas, da la casualidad de que MORTADELO y FILEMON son los únicos agentes disponibles, y, por tanto, es a ellos a quienes corresponde la tarea de liberar al codiciado científico, a pesar de que éste nunca ha despertado sus simpatías (no adivinamos por qué).

Informado de que MORTADELO y FILEMON están sobre la pista del paradero de los secuestradores, el perverso superintendente de la ABUELA, amigo del Súper fuera de las horas de trabajo, decide ordenar a varios de sus esbirros que recorran la ciudad colocando bombas en determinados puntos clave para sabotear los planes de la TIA, y por si con esto no bastara, contrata también a un peligroso "piloto suicida" para que atropelle a nuestros esforzados héroes antes de que lleguen hasta donde se encuentra el profesor Bacterio.





Sin embargo, los más peligrosos "enemigos" a los que tendrán que enfrentarse MORTADELO y FILEMON son los propios habitantes de la disparatada ciudad donde transcurre la acción, especialmente los ingenuos moradores de la guardería infantil y la coqueta solterona de la ferretería.

El juego transcurre en la superficie y el subsuelo de una pequeña ciudad de unas cien casas, algunas de las cuales contienen tiendas en las que se pueden comprar objetos útiles si se dispone del dinero preciso, aunque a veces con el dinero solo no basta. Desde una perspectiva aérea, podemos ver el complejo entramado de calles a través del cual se mueven los personajes, además de los tejados de las viviendas, las entradas de las alcantarillas (a las que se puede acceder), y algunos obstáculos.

También es posible percibir las evoluciones de los enemigos, especialmente las del piloto suicida, con la suficiente antelación como para reaccionar a tiempo. En uno de los lados de la pantalla, aparece un marcador en el que figuran el tiempo transcurrido, la energía que aún les queda a los protagonistas, y el rostro del dibujante Ibáñez dando algunos consejos útiles o haciendo comentarios sobre el desarrollo del juego.

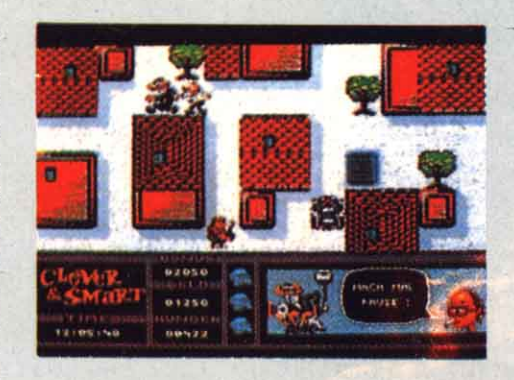
DESTRIPANDO EL PROGRAMA

Antes de comenzar a "destripar" este interesante programa, recomendamos a todos aquellos que prefieran resolver la aventura por sus propios medios que no lean lo que viene a continuación, ya que vamos a describir con todo detalle

qué es exactamente lo que hay que hacer para culminar con éxito la misión.

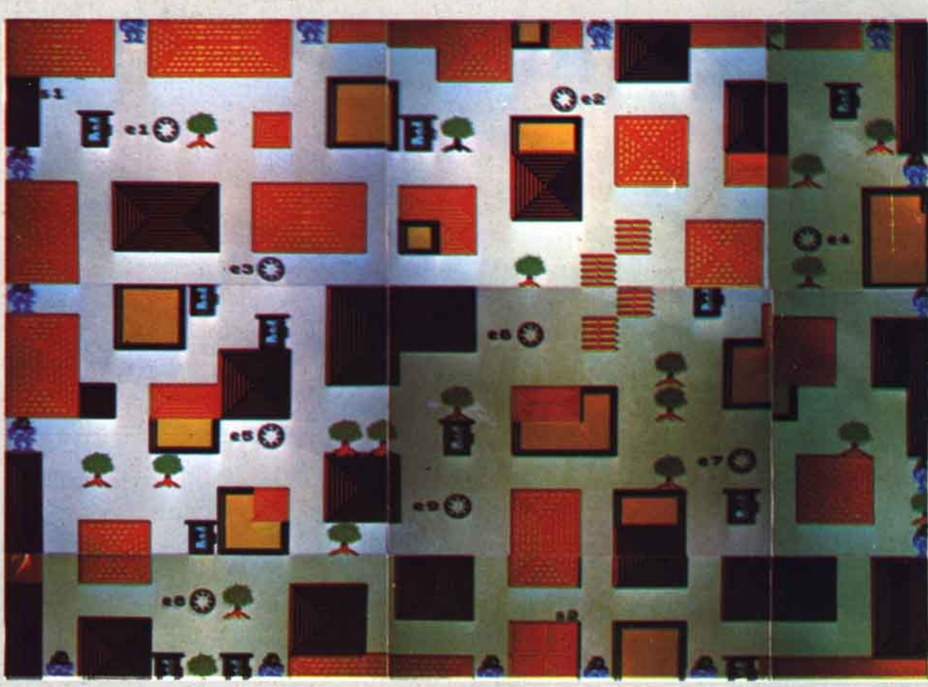
Para empezar, debemos deciros que la clave se encuentra en las alcantarillas (no podían faltar en una aventura de MORTADELO y FILEMON), ya que en ellas están las líneas telefónicas que deberéis "pinchar" para escuchar las conversaciones de la ABUELA y enteraros así de dónde se encuentra oculto el profesor Bacterio. No obstante, la cosa no es tan fácil como parece, pues para intervenir los teléfonos necesitáis herramientas, y para comprar éstas es imprescindible el dinero. Por otra parte, MORTADELO y FILEMON también tienen que comer para no desfallecer en sus esfuerzos. Hay cuatro formas de conseguir dinero, amén de alguna más que aún no hemos descubierto.

La más rápida consiste en robar la colección de sellos del Súper y venderla en CORREOS, aunque para hacer esto primero es necesario conocer el lugar donde está escondida. Otro medio más sencillo, pero también más lento y arriesgado, es acudir al CARACOLODROMO y apostar los escasos ahorros de MORTADELO en las carreras de caracoles. Si no estáis muy seguros de las posibilidades del favorito, podéis disfrazar al propio MORTADELO de caracol para que participe él mismo en la carrera, teniendo así más oportunidades.









La tercera forma de hacer fortuna en poco tiempo consiste en visitar la guardería infantil, recordando que será imprescindible hacerlo con el disfraz de "Marinerito" puesto. El método consiste en jugar con los niños a "la pela" (para quienes no lo sepan, os diremos que se trata de lanzar unas monedas de modo que queden mas cerca de una pared que las que arroje el contrario) y desplumarlos. El problema estriba en que estas "inocentes criaturitas" de la guardería infantil son expertos consumados en el arte de lanzar las monedas, y resulta bastante difícil ganarles. Por último, el cuarto sistema es el más difícil y arriesgado, pero también el más rentable: MORTADELO debe robar el talonario del Súper y falsificar en el banco su firma, dibujando pixel a pixel una imitación exacta de la misma, ya que si los empleados detectan la más leve diferencia no entregarán el dinero.

Mientras se obtienen, a través de algunos de los métodos señalados, los fondos necesarios para encarar la aventura, será preciso enfrentarse a algún que otro saboteador de la ABUELA que pretenda boicotear los planes. Para ello basta con aproximarse y pelear, aunque el esfuerzo consiguiente supondrá un gasto considerable de energía, que habrá que reponer comiendo en el restaurante chino. Si MORTADELO acierta a presentarse en dicho establecimiento disfrazado con el quimono, podrá comer a mitad de precio, ya que el propietario siempre hace descuento a sus compatriotas.

Una vez obtenido el dinero y repuestas las energías, nuestros héroes deben dirigirse al mercado, donde comprarán un ramo de flores que les servirá para entrar en la tienda de ANA VOLTIOS, una solterona que exige siempre este galante detalle a cuantos caballeros pretenden dirigirse a ella. No obstante, también en el mercado se os exigirá cierto requisito: MORTADELO deberá ir disfrazado de ama de casa con un delantal.

Existen además otros establecimientos, algunos con objetos inútiles y otros con más herramientas que también sirven para el propósito final, como una ferretería en la que se ha de entrar con un disfraz de mecánico.

Cuando se ha reunido el instrumental preciso, basta con dirigirse a las alcantarillas y manipular las líneas telefónicas hasta dar con una que nos dirá dónde se encuentra el profesor Bacterio y cómo llegar hasta él.

Una vez liberado éste, habrá terminado la aventura.

CONSEJOS

Hemos de confesar que llevar a la práctica todo lo que acabamos de comentaros resulta bastante arduo, sobre todo debido a la molesta presencia de los agentes de la ABUELA. Por ello queremos daros también algunos consejos útiles que os harán más llevadera la tarea.

En primer lugar conviene saber que la forma más eficaz de librarse de las persecuciones del "piloto suicida" consiste en ocultarse rápidamente en las alcantarillas. En cuanto a los esbirros "a pie", conviene eliminarlos a todos desde el principio del juego, ya que de lo contrario destruirán aquellos lugares que debéis visitar para completar con éxito la aventura.

Por otra parte, siempre deberéis tener mucho cuidado con los disfraces que MORTADELO lleva puestos en cada momento. En algunos casos será preciso llevar el adecuado para conseguir algún beneficio, como, por ejemplo, en el mercado o en la guardería, pero en otras ocasiones un disfraz equivocado puede provocar desastrosas consecuencias: si cometéis el error de entrar al restaurante chino con el disfraz de rata, los cocineros matarán a MORTADELO y lo echarán en el puchero del estofado.

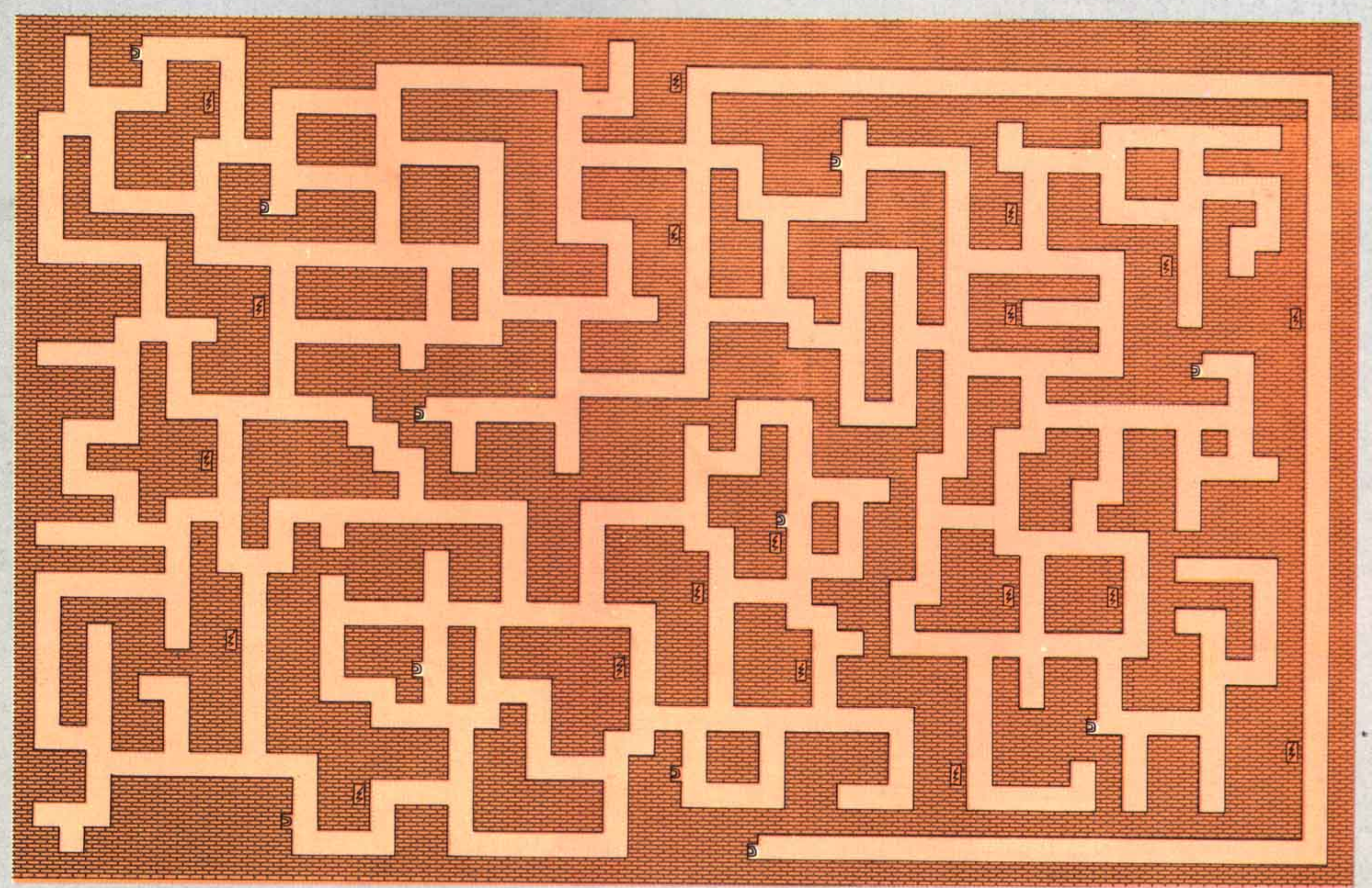
También es importante saber algo sobre la "psicología" de los personajes. A modo de ejemplo, os diremos que los apostantes de la guardería y el caracolódromo son especialmente codiciosos, y si se les hacen apuestas demasiado cuantiosas incrementan, como por arte de magia, su destreza, de modo que resulta muchísimo más difícil ganarles.

Por último, os recomendamos que no dudéis en utilizar las cabinas telefónicas que encontraréis por toda la ciudad, ya que a veces hay cruces de líneas que permiten escuchar ciertas informaciones útiles.

MAS DATOS

Como ya os señalamos al principio de este comentario, el programa estará disponible en casi todos los sistemas, en versiones disco y cassette, con los siguientes precios :

SPECTRUM: 875 pts.
SPECTRUM PLUS 3 (DISCO): 1.750 pts.
AMSTRAD: 875 pts.
AMSTRAD (DISCO): 1.750 pts.
COMMODORE 64: 875 pts.
ATARI (DISCO): 3.900 pts.
AMIGA (DISCO): 3.900 pts.

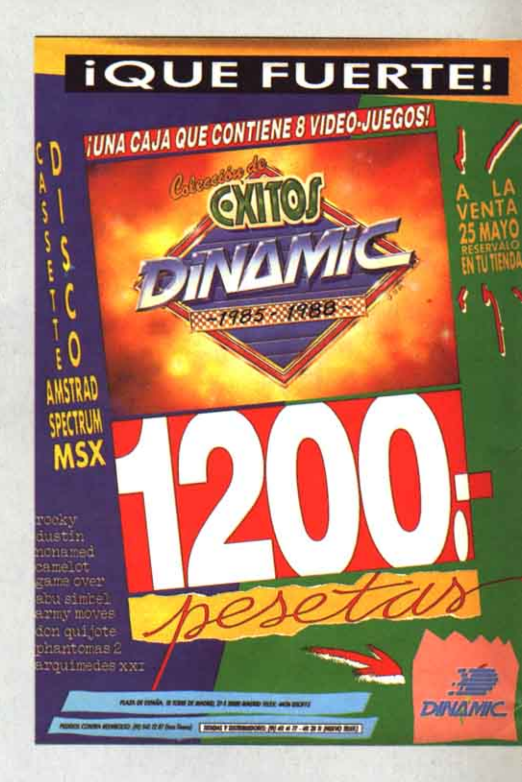


EXITOS DINAMIC

A partir del 25 de mayo, DINAMIC puso a la venta un pack de serie limitada con nada menos que ocho sensacionales videojuegos, seleccionados entre los mayores éxitos de la compañía, al increíble precio de 1.200 pts. La oferta está disponible para MSX, SPECTRUM y AMSTRAD, tanto en formato cassette como disco (aunque en este último caso el precio es de 2.250 pts.). Entre los títulos que incluye el pack, pueden encontrarse los siguientes:

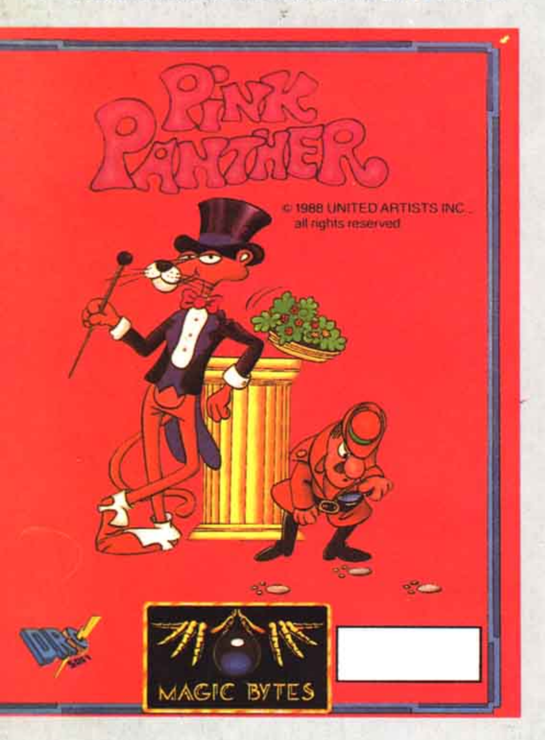
ROCKY
CAMELOT WARRIORS
NONAMED
DUSTIN
GAME OVER
ABU SIMBEL
ARMY MOVES
PHANTOMAS 2
DON QUIJOTE
ARQUIMEDES XXI

Por tratarse de una oferta de serie limitada, la mayoría de los usuarios se van a quedar sin conseguir su ejemplar, pero no dudamos que en lo sucesivo no faltarán nuevas ocasiones para que DINAMIC vuelva a poner en marcha ofertas similares. Por otro lado, aprovechamos la ocasión para comentar el reciente traslado de esta compañía a una nueva planta del edificio Torre de Madrid (un síntoma más de irresistible crecimiento), y el anuncio del nuevo acuerdo de distribución firmado entre DINAMIC y DRO SOFT, gracias al cual se va a reducir considerablemente el precio de programas como ARMY MOVES, DUSTIN o NONAMED, que a partir de ahora pasarían a costar 499 pts.



LA PANTERA ROSA

Entre las numerosas novedades publicadas durante el pasado mes destaca un nuevo programa basado en las divertidas aventuras televisivas de la PANTERA ROSA. Su argumento puede resumirse así: harta de llevar una vida de pobreza, la Pantera Rosa decide dar un "golpe" definitivo que le permita vivir sin estrecheces durante al menos una larga temporada. El plan consiste en aceptar un trabajo de mayordomo en casa de un rico comerciante y robarle todas sus pertenencias durante la noche. Sin embargo, lo que la Pantera Rosa no sabe es que su víctima padece sonambulismo, por lo que se levanta todas las noches para, entre sueños, deambular sin rumbo por todos los rincones de la casa. Debido a esto, la Pantera Rosa tiene que robar "acompañada" por su jefe, procurando que no se despierte. Por si este inconveniente no fuera lo suficientemente engorroso, además deberá burlar la vigilancia del INSPECTOR CLOUSEAU, que estará deseando "echarle el guante".



La acción principal discurre en una gran casa con multitud de muebles y objetos valiosos. En cada pantalla se da cabida a dos pisos, accesibles entre sí a través de varias escaleras.

Existe, además, gran número de obstáculos especialmente preparados para que el sonámbulo se despierte al chocar con ellos, descubriendo "in fraganti" a la Pantera en su tarea delictiva.

Aparte de la casa, la Pantera Rosa puede visitar unos grandes almacenes para comprar ropas caras que le den mejor apariencia. Vestida con un lujoso sombrero y una elegante corbata, tendrá acceso a las mansiones de otros potentados más ricos, a los que también podrá robar por el mismo sistema. Para entrar en la primera casa no necesitará nada; para la segunda, se le exigirá que lleve un buen sombrero; para la tercera, un reloj de oro, y para la cuarta, nada menos que un coche deportivo. Una vez "desplumado" el sonámbulo de la cuarta casa, la Pantera Rosa habrá reunido lo suficiente, y el juego se dará por concluido.

Como veis, un argumento muy completo para un programa de excepcionales cualidades gráficas (al menos en su versión AMSTRAD).

La PANTERA ROSA se publicará, con el título original de PINK PANTHER, en versión SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI y AMIGA. El precio será de 875 pts. en formato cassette, 1.750 en disco AMSTRAD y SPECTRUM+3, y 3.900 en disco ATARI y AMIGA.

VIXEN

Abandonada por sus padres cuando era niña, la poderosa amazona conocida por el nombre de VIXEN creció entre peligrosos animales salvajes, aprendiendo de ellos el arte de la supervivencia. Ahora, habiendo recibido los poderes mágicos de sus hermanos de la selva, capaces de transformarla en un veloz felino, se encuentra perdida en el planeta de GRANATH, una tierra hostil dominada por gigantescos reptiles.

Su misión consiste en superar una serie de fases. En los niveles iniciales, que transcurren en la superficie del planeta, VIXEN deberá conservar su forma humana, pero en los niveles inferiores del subsuelo podrá adoptar apariencia animal. Dispone de un tiempo límite para superar cada fase, más allá del cual perderá una de sus vidas. Los niveles están habitados por poderosos dinosaurios mutantes, pero además habrá multitud de obstáculos físicos. Existen también algunos objetos que proporcionan potencia extra (gemas mega), y látigos de fuerza de devastadores efectos sobre los reptiles.

VIXEN es un excelente programa con buenos gráficos y un elevado nivel de adicción. Estará disponible para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE.

FIREBIRD Y KING-KONG II

¡Por fin! Estos dos nuevos y esperados títulos de KONAMI ya se encuentran disponibles en algunos países europeos, dentro de los cuales por el momento no se engloba el nuestro. Conocidos importadores franceses (la casa MAUBERT ELECTRONICS, por ejemplo) han hecho posible esta gran noticia. Esperemos que en nuestro país alguien tome nota. Nosotros por nuestra parte os avanzamos un comentario (una vez más en exclusiva) de estos dos formidables cartuchos.

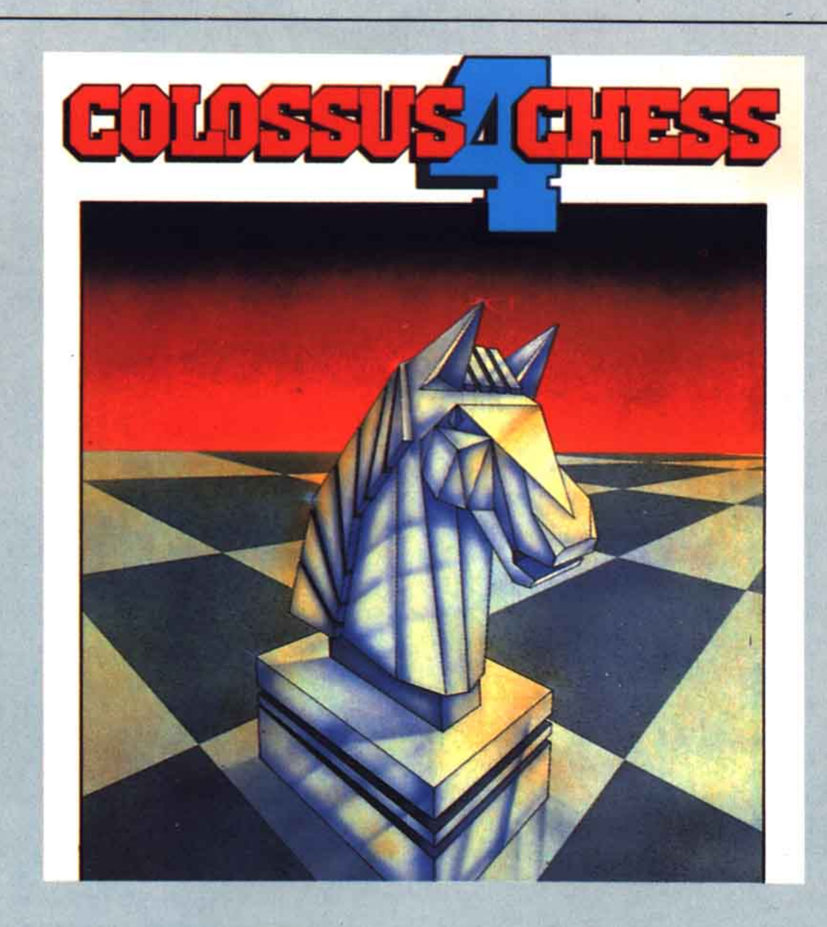
LAZER TAG

La recientemente creada firma GO! acaba de poner a la venta en España las versiones SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE de LAZER TAG, un programa ambientado en un incierto futuro donde el deporte ha sido sustituido por una violenta competición a vida o muerte, en la que los hombres se enfrentan en un despiadado combate de "todos contra todos" solamente por diversión.

Armado con un potente láser, deberás moverte por una "cancha" especialmente pensada para que los participantes de este macabro juego se tiendan emboscadas entre sí, moviéndose sigilosamente con el dedo siempre a punto para disparar primero.

LAZER TAG es un juego tremendamente adictivo y, sobre todo, emocionante, y por ello no dudamos en recomendarlo sin ningún tipo de reservas.

COLOSUS



Los aficionados al ajedrez y los amantes de los buenos gráficos están de enhorabuena: desde el pasado mes de julio, están a la venta en nuestro país las versiones MSX y AMSTRAD DISCO de COLOSUS, un sensacional programa que puede presumir de ser uno de los mejores simuladores de ajedrez realizados hasta la fecha.

Como es sabido, las únicas versiones disponibles anteriormente eran las de SPECTRUM y COMMODORE, pero dado el enorme éxito alcanzado con ellas, a pesar de la escasa promoción que se ha hecho, los fabricantes han decidido lanzar también las oportunas conversiones al resto de los sistemas, además de preparar la futura presentación de una nueva versión ampliada para ATARI-ST, que probablemente estará lista para septiembre.

COLOSUS es un simulador de ajedrez muy especial. En primer lugar, el usuario tiene acceso directo a la manipulación de los métodos de juego de la máquina, de tal modo que en vez de seleccionar un nivel de dificultad determinado, puede definir con cuántas jugadas de anticipación ha de pensar el ordenador, de cuánto tiempo dispone, qué tipo de táctica debe seguir, etc. En otras palabras, se trata de rediseñar completamente los esquemas de juego, para adecuarlos a los deseos del jugador. Hasta tal punto posee el usuario un total control del programa, que incluso es posible convertir los gráficos desde una perspectiva bidimensional a otra tridimensional, o viceversa, según resulte más cómodo.

El juego viene presentado por la compañía inglesa CDS SOFT, e incluye un completísimo manual de instrucciones en castellano que normalmente no será necesario consultar, dada la sencillez de los comandos empleados en el desarrollo de la partida. El precio estará entre las 1.100 y las 1.500 pts. en formato cassette, y subirá hasta las 2.700 pts. en versión disco.

LO NUEVO DE "GO!"

La joven firma británica GO! acaba de presentar en Inglaterra dos nuevos programas que muy pronto (sin duda antes de las navidades) también estarán disponibles en España. A continuación, os resumimos a modo de anticipo algunos detalles sobre sus más destacables características:

BRAVE STAR

El argumento de este programa se basa en una curiosa mezcla entre el "western" y la ciencia ficción, donde los caballos han sido sustituidos por motos voladoras, y los revólveres por pistolas láser.

La acción trancurre en el planeta lla-



mado NEW TEXAS, donde un gran número de forajidos mantienen aterrorizados a los colonos y comerciantes procedentes de la Tierra, a los que extorsionan y roban impunemente.

Atraídos por las riquezas minerales del subsuelo, los más corruptos buscadores de fortuna se han dado cita en este oscuro rincón del sistema Alfa-Centauri, convirtiéndolo en uno de los lugares menos recomendables de toda la galaxia. El gobierno ha perdido el control de la situación, y ahora, tan sólo impera una ley en NEW TEXAS: la del más fuerte.

Para devolver el planeta a la normalidad, y acabar de una vez por todas con los delincuentes que lo habitan, la CONFEDERACION INTERESTELAR decide enviar al famoso sheriff MARSHALL BRAVESTAR, un consumado especialista en este tipo de misiones que ha sido entrenado y equipado para hacer por sí solo el trabajo de todo un ejército.

Con tu ayuda, el héroe deberá llevar a buen término su difícil misión en un ambiente hostil, donde los enemigos pueden aparecer en cualquier momento y por cualquier parte, pero siempre donde menos se espera.

BRAVE STAR estará disponible en versiones SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE.

WIZARD WARZ

A diferencia del anterior programa, WIZARD WARZ preenta mayores dosis de estrategia que de arcade, aunque se trata de una aventura trepidante donde la acción siempre juega un papel capital. El argumento del juego es el siguiente:

Un joven aprendiz de mago deberá pasar una serie de pruebas antes de convertirse en "brujo diplomado". Primero, será necesario hacer un difícil recorrido a lo largo de una peligrosa región plagada de monstruos, en la que se pueden encontrar, además, diversos tipos de hechizos; más tarde, los poderes mágicos obtenidos durante el camino servirán para vencer en singular combate a los malvados nigromantes, que tratarán por todos los medios hacer fracasar la misión.

Desde el punto de vista técnico, la principal novedad de este programa es el desarrollo de la acción a través de una curiosa pantalla circular, rodeada por dispersos indicadores.

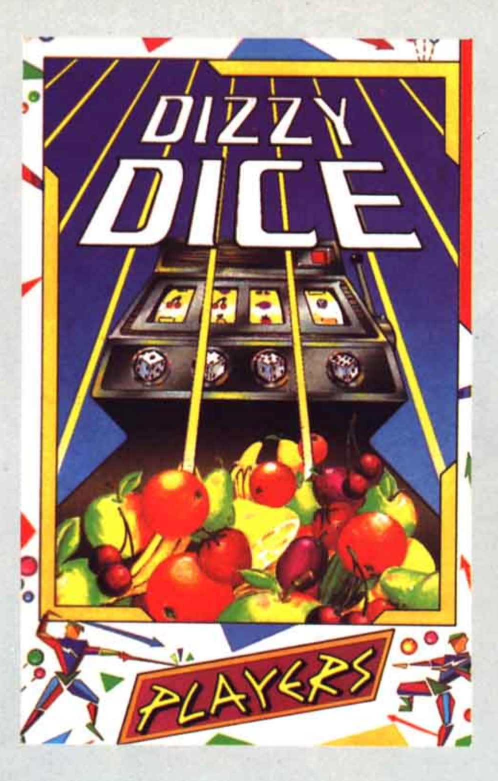
WIZARD WARZ estará disponible en versiones SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, Y ATARI ST.



"PLAYERS" HACE SU PRESENTACION EN ESPAÑA

"PLAYERS" es el sello comercial de una importante firma británica que hasta ahora sólo había publicado, ocasionalmente, algún que otro título fuera de Inglaterra, sin una continuidad clara, pero que a partir de este momento pretende asentarse sólidamente en el estado español. Buena prueba de esta intención es el sorprendente volumen de programas con que se va a realizar, desde este mes, su esperada presentación. De momento, está previsto el lanzamiento simultáneo de diez títulos, disponibles en diversos sistemas, segun la siguiente relación:

Disponible para SPECTRUM:
- SUPERNOVA
- JOE BLADE
- XANTHIUS
- CYBERNATION
- DEVIANTS



Disponible para MSX:
- REFLEX
- DIZZY DICE

Disponible para AMSTRAD CPC:
- JOE BLADE
- DYZZY DICE
- REFLEX
- RADIUS

Disponible para COMMODORE 64:
- CLEAN UP SERVICE
- JOE BLADE
- DIZZY DICE
- RADIUS

Todos ellos serán puestos a la venta a lo largo del mes de julio, apoyados por una gran campaña de promoción consistente, además de la consabida publicidad en radio y revistas, en regalar entre los usuarios que adquieran uno o varios de dichos programas nada menos que 1500 balones, 750 relojes y 25 bicicletas. Por otra parte, el precio de venta al publico sera de 550 pts. más IVA. Os seguiremos informando.

HERCULES

Según la mitología griega, HERCULES fue engendrado por ZEUS en una bella mortal, provocando la ira de HERA, su malvada esposa. Después de que esta obligara a HERCULES a matar a sus propios hijos, el héroe fue arrojado del Olimpo y puesto al servicio de ERISTEO, rey de Argos, quien le impuso las famosas 12 pruebas como penitencia a su terrible falta.

Este juego, publicado recientemente por GREMLIN en Inglaterra, reproduce una por una dichas pruebas, representadas en forma de combate personal, con un planteamiento similar al de BARBARIAN. Son las siguientes:

EL LEON DE NEMEA

Los más poderosos guerreros enviados contra el rugiente felino acabaron sus días entre sus voraces fauces.

LA HYDRA

EL famoso monstruo de las seis cabezas.

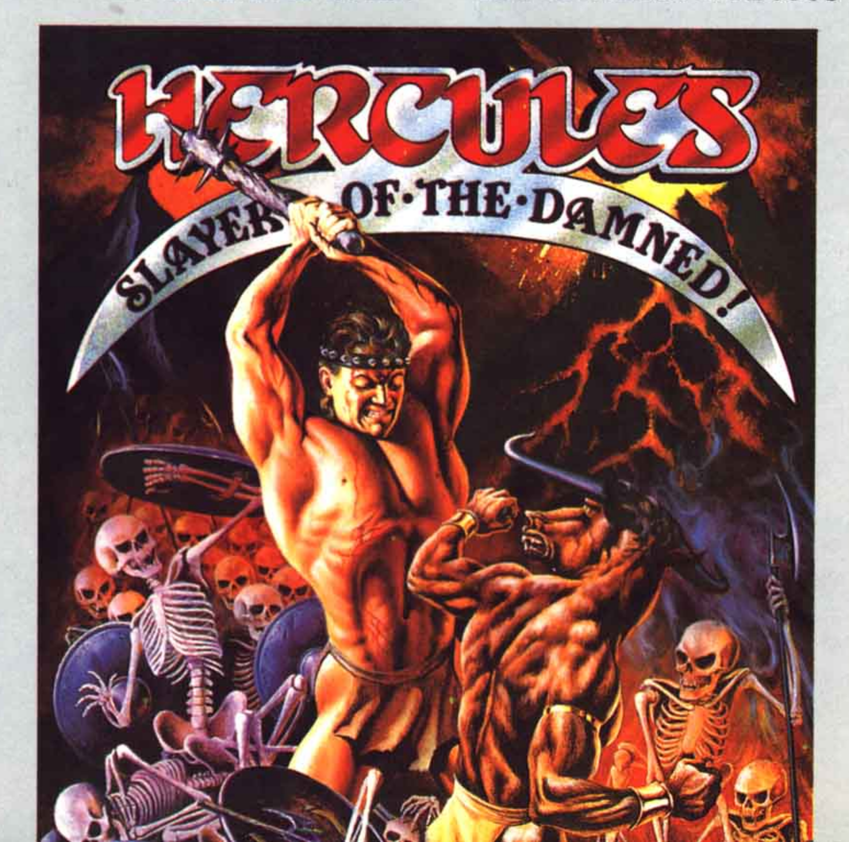
EL VENADO DE CERINEA

Nadie ha conseguido jamás capturar tan preciada pieza.

EL JABALI DE LAS MONTANAS

Oculto entre las nieves de los más altos picos de Grecia, el poderoso jabalí desafía a los mejores cazadores de la Hélade.

LOS ESTABLOS INFECTOS DE



ARGOS

Nadie los había limpiado en 30 años.

LOS PAJAROS DEVORADORES DE HOMBRES

Estos feroces animales han acabado con la vida de cuántos han osado adentrarse en sus territorios.

EL TORO DE CRETA

Famoso por ser el más salvaje y violento animal de lidia del Mediterráneo.

LOS CABALLOS DE DIOMEDES

Alimentados con carne humana.

LA REINA DE LAS AMAZONAS

Engañada por HERA, cree que HERCULES quiere asesinarla...

LOS BUEYES DE GERION

Protegidos por un poderoso gigante.

EL JARDIN DE LAS HESPERIDES

Guardado por un dragón.

EL CAN CERBERO

Famoso perro de dos cabezas, guardián de las puertas del Infierno.

HERCULES es un excelente programa de combate personal, tratado con un planteamiento de videoaventura. Estará próximamente disponible para SPECTRUM, MSX, AMSTRAD Y COMMODORE.

ASPAR GP MASTER

Por fin se ha confirmado definitivamente la noticia que comenzó a rumorearse hacia mediados de abril, referente a la posibilidad de que DINAMIC utilizara la imagen y el nombre del campeón JORGE MARTINEZ ASPAR para realizar un nuevo simulador de motociclismo, repitiendo la fórmula que con tanto acierto se puso en práctica a través de "FERNANDO MARTIN BASKET MASTER".

Al parecer, la idea no consiste en crear un simple programa de "carreras de motos", sino en reproducir todo el Campeonato del Mundo de la especialidad a través de diversos circuitos, contando con ASPAR como protagonista. De hecho, han pasado ya varios meses desde que el famoso deportista firmara el contrato que autorizaba el proyecto, y desde entonces se está trabajando en el programa, que posiblemente verá la luz antes de las próximas Navidades.

Cuando DINAMIC consiguió batir el record de las 100.000 copias vendidas con "FERNANDO MARTIN BASKET MASTER", Pablo Ruiz, director de la compañía, no se pensó dos veces la idea de repetir la experiencia con otro gran desportista español, y la verdad es que esta vez también ha acertado de lleno en la elección.

Esperamos que muy pronto "ASPAR GP MASTER", sea una realidad.

POR FIN EN ESPAÑA: LOS MEGAROM SEIN Y XAIN

Hasta ahora, la todopoderosa KONAMI ha disfrutado del "monopolio" de los cartuchos MSX en España, sin que muchos usuarios pudieran llegar a sospechar siquiera la existencia de otras firmas que también presentan su producto en este cómodo y potente formato.

En efecto, en el Japón operan multitud de compañías dedicadas casi exclusivamente a la creación de programas MSX MEGAROM, que venden por docenas de miles en su país, pero que solo ocasionalmente llegan a Europa.

Por ello, no éramos pocos los que nos preguntábamos por qué misteriosa razón, ninguna distribuidora española se decidía a traer a nuestro país tan preciado producto, cuando existe un importante -y hambriento- colectivo de usuarios que no se conforman con las esporádicas novedades de KONAMI.

Afortunadamente, ¡por fin!, alguien ha descubierto -más vale tarde que nunca- el "filón".

Desde el pasado mes de junio tenemos a nuestro alcance nada menos que doce títulos en formato cartucho, importados por SERMA (la misma compañía que distribuye el producto de KONAMI), y procedentes de las firmas SEIN y XAIN, famosísimas en Japón pero desconocidísimas -hasta ahora- en España.

Concretamente, estos nuevos programas son los siguientes:

TRITORN
MIRAI
GARYOU KING
GUARDICS
SUPER TRITORN
GOLVELLIUS
ANDROGYNUS
AMERICAN TRUCK
VAXOL
SCRAMBLE FORMATION
FASTASM SOLDIER
DEEP FOREST

(Además, junto con estos títulos se ha publicado también el impresionante programa BASTARD en formato disco 3 1/2 doble cara.)

Aunque la calidad media de todos los programas citados es elevada, no podemos dejar de señalar especialmente el óptimo nivel de cuatro de ellos, que en nuestra opinión son los más destacables de la serie, tanto por su presentación gráfica como por su adictivo planteamiento:

Se trata de SUPER TRITORN, BASTARD, GARYUO KING y SCRAMBLE FORMATION. A continuación, os ofrecemos un breve comentario de dos de ellos:

SUPER TRITORN es la versión MSX-2 de otro programa cartucho denominado TRITORN, al que se le han añadido notables mejoras. Su planteamiento gráfico es de desarrollo en "scroll" horizontal, con varios niveles subterráneos, en los que se encuentran multitud de entradas y salidas secretas, que sólo se pueden ver si se posee el hechizo mágico correspondiente. Existen también numerosos objetos que añaden un considerable interés a la acción, como pueden ser los siguientes:

- medicinas para curar las heridas,
- velas para iluminar lo invisible,
- llaves,
- escudos defensivos (los hay de dos tipos), uno contra peligros menores y otro apto para resistir los ataques del dragón de las profundidades,
- bolas mágicas,
- dos anillos que nos permitirán ver dichas bolas mágicas,
- el medallón que nos mostrará la entrada de la cámara real,...

El objetivo final del juego consiste en encontrar los aposentos donde se halla oculta la GRAN CORONA, habiendo sorteado previamente una interminable lista de peligrosos obstáculos y enemigos.

GARYOU KING es, sin duda, el mejor programa en formato cartucho que ha presentado hasta la fecha la firma japonesa XAIN, y no tiene absolutamente nada que envidiar a las mejores videoaventuras de KONAMI.



Su protagonista, un poderoso guerrero samurai venido a menos, debe recorrer un intrincado laberinto de territorios semi-inundados, en un paisaje típicamente japonés, hasta encontrar al misterioso REY DRAGON, al que debe derrotar. El juego se desarrolla con un perfecto "scroll" vertical, en perspectiva aérea, y con multitud de objetos móviles en pantalla.

Lo más destacable de este programa es, sin duda alguna, la animación y el diseño gráfico: además de un numeroso repertorio de sorprendentes personajes, a lo largo de la aventura se pueden contemplar las espectaculares transformaciones que sufre el protagonista al probar el fruto mágico que convierte a los hombres en dragones.

Podemos distinguir en el desarrollo de la aventura dos tipos de acción. Uno, las evoluciones del héroe sobre los escenarios móviles; y otro, los combates singulares en pantallas fijas contra los demonios que aparecen al final de cada fase. En ambos casos, serán imprescindibles algunos de los siguientes objetos:

- la poción mágica,
- la espada,
- el pai-pai,
- el pergamino,
- y determinados hechizos que pueden mostrar cómo derrotar a los enemigos, otorgar una fuerza extraordinaria, o incluso aumentar las vidas disponibles.

En este número de INPUT MICROS y en los siguientes, dentro de la sección de REVISTA DE SOFTWARE, podréis encontrar una detallada información sobre estos sensacionales cartuchos. Como viene siendo habitual, no faltarán los mapas fotográficos, ni los trucos, ni las descripciones pantalla por pantalla: de los títulos más sobresalientes.

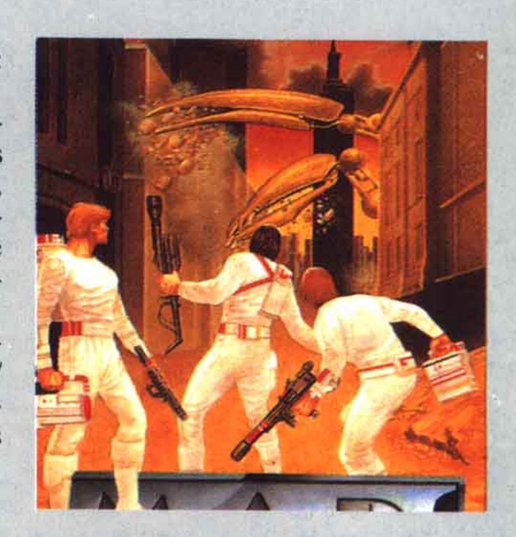
MEGA-APOCALYPSE

Con este sorprendente programa presentado por la prestigiosa firma MARTECH, podrás convertirte en una especie de "machaca" espacial sin escrúpulos, con la misión de explorar el universo no sólo para descubrir y analizar sus misterios, sino también para destruir a toda civilización que se te ponga por delante.

Al comenzar el juego, tendrás ante ti una visión de la galaxia que puedes abarcar con tu nave. Después, bastará seleccionar el lugar donde empezar: hay miles de planetas por explorar.

Y recuerda que cada vez que destruyas un planeta, entre sus restos podrás encontrar multitud de objetos útiles, como armas, escudos de fuerza, combustible, etc., aunque es posible que otros piratas espaciales traten de arrebatártelos.

MEGA-APOCALYPSE estará disponible en versión SPECTRUM 48/128, SPECTRUM +3 DISC, AMSTRAD CPC y, dentro de algunos meses, en MSX.



SPORT-AID'88 Y "LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO"

Como todos los años, el próximo mes de septiembre se celebrará de forma simultánea en todo el mundo el maratón SPORT-AID, destinado a recaudar fondos para las instituciones benéficas de ayuda al Tercer Mundo.

La novedad que convierte a este acontecimiento en noticia desde el punto de vista del SOFTWARE, es la participación de la compañía británica CODE MASTER en el proyecto, con la publicación de un interesante simulador deportivo cuyas ventas se destinarán a engrosar los fondos recaudados para esta humanitaria iniciativa.

Como se recordará, no hace mucho tiempo se puso en práctica un proyecto similar, consistente en el lanzamiento de un "pack" con varios programas, bajo el título de "SOFT AID". Sin embargo, esta es la primera vez que se crea un juego de ordenador especialmente pensado y dedicado a tal fin: en opinión de RICHARD y DAVID DARLING, fundadores de CODE MASTERS, no es lógico recaudar fondos de ayuda humanitaria vendiendo un "masacramarcianos", y por ello se imponía la necesidad de realizar algo que verdaderamente "conectara" de una forma directa con la imagen que los organizadores de SPORT AID han querido dar a sus actividades.

Así nació "THE RACE AGAINST THE TIME" (LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO), un programa de sobresaliente calidad gráfica, especialmente diseñado para ser jugado por usuarios de cualquier nacionalidad (emplea abundantes iconos).

El objetivo del juego consiste en recorrer todo el mundo con una antorcha encendida, procurando reunir el mayor número posible de personas para la causa.

La aventura comienza en un campo de refugiados del Sudán, y continúa, después de viajar en avión hasta el lugar del mundo que se elija, a lo largo de más de 100 países, cada uno de ellos representado por alguna imagen característica. Así, es posible visitar desde el palacio de BUCKINGHAM hasta las pirámides de EGIPTO, el KREMLIN, o el PARTENON, sorteando durante el camino multitud de imprevisibles obstáculos. Mientras la antorcha permanezca encendida, y el esforzado atleta no sea devorado por algún animal salvaje, no estara todo perdido: lo importante es llevar a todo el mundo la llamada de auxilio de los quince millones de niños que mueren anualmente de hambre y enfermedades en Africa, Asia y Centroamérica.

Pero dejando a un lado el carácter benéfico del proyecto, debemos señalar que "LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO" es, sin lugar a dudas, un gran programa, tanto por su extraordinario nivel adictivo como por la calidad de los gráficos: por esta vez, no sólo habrá un motivo humanitario para adquirir el juego...

THE RACE AGAINST THE TIME estará disponible en todos los sistemas, e incluirá en el mismo cassette la música de PETER GABRIEL "WITHOUT FRONTIERS", cedida especialmente para apoyar la campaña SPORT-AID'88.

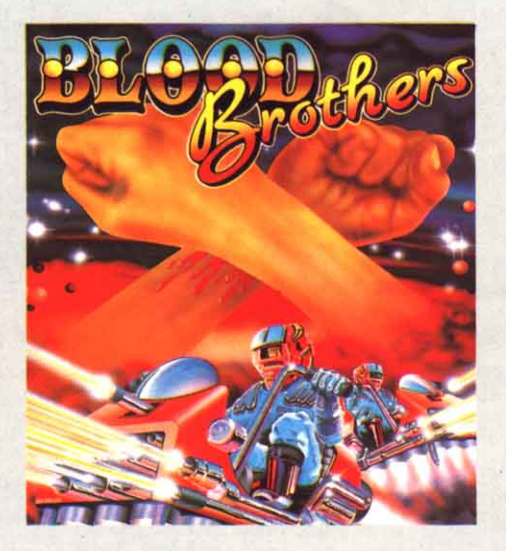
Para terminar, os diremos que el MARATON SPORT-AID'88 se celebrará el próximo día 11 de septiembre a las 15 h. (Meridiano de Greenwich) de forma simultánea en todo el mundo. La hora y el lugar dónde tendrá lugar el acto en nuestro país se dará a conocer a primeros de septiembre a través de todos los medios de comunicación. Para participar, podremos solicitar un número intransferible que será único en todo el mundo, junto a una camiseta de SPORT-AID, enviando a Londres el cupon que encontraremos dentro de cada ejemplar del programa, cuyo precio rondará las 1200 pesetas.

BLOOD BROTHERS

A tenor de la prensa británica, BLOOD BROTHERS es uno de los mejores programas publicados por GREMLIN durante el presente año, tanto por su sensacional calidad gráfica como por el extraordinario interés de su argumento.

Esta adictiva videoaventura transcurre en una estación planetaria, donde dos hermanos supervivientes de una gran masacre sideral tratan de vengar la muerte de sus padres a manos de los temibles "ESCORPIONES".

Desplazándose sobre dos sofisticados "Deslizadores Espaciales", y armados con las más modernas pistolas láser, HARK y KREN deberán derrotar a sus enemigos a través de diversos niveles de defensas, plagados de trampas y peligros. Además, también necesitaran recuperar las gemas robadas por los piratas, y reequiparse periódicamente de fuel y repuestos para sus deslizadores.



El programa estará inicialmente disponible para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE, aunque no se descarta una posible conversion al estándar MSX, como suele ser habitual en GREMLIN.

MAS VIETNAM

Entre las novedades que mayor expectación están creando en el Reino Unido destaca un nuevo arcade de la poco prolífica firma CASCADE, ambientado en la guerra del VIETNAM.

El juego, que en el momento de redactar este artículo salía a la venta en Londres, reproduce fielmente diversos aspectos de los duros combates que tuvieron lugar en la espesa selva vietnamita, desde la lucha cuerpo a cuerpo hasta la localización de francotiradores, pasando por los entrenamientos en pista de obstaculos.

Inicialmente estará disponible para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE, y de momento desconocemos si llegará a ser publicado en nuestro país, aunque estamos seguros de que no pasará mucho tiempo antes de que podamos verlo en las tiendas.

NEBULUS

NEBULUS es una interesante novedad de la firma HEWSON, que muy pronto será publicada en España en su versión AMSTRAD. Como se puede apreciar en las fotografías de pantalla que ilustran esta reseña, la calidad gráfica del programa es incuestionable, pero afortunadamente también lo demás es digno de elogiosos comentarios, empezando por su sugestivo y original argumento:

Según los informes de los inspectores del Ministerio de la Vivienda, alguien ha construido de forma ilegal dos grandes torres en el mar del planeta NEBULUS, y es preciso destruirlas antes de que otros especuladores imiten el ejemplo. Sin embargo, no todo es tan fácil como parece, ya que ambos edificios están habitados por un sinnúmero de extraños y peligrosos alienígenas que están dispuestos a todo para salvar su obra.

La misión consiste en llegar hasta las torres por medio de un pequeño submarino, e infiltrarse en ellas para alcanzar su punto más alto, y colocar allí las cargas de demolición. Todo un reto.

Con este sensacional programa, HEWSON ha demostrado una vez más que sólo los mejores juegos llevan su firma.

TOP TEN ATACA DE NUEVO

Después del éxito conseguido en Inglaterra con la compilacion de varios títulos de las famosas listas de programas más vendidos, la firma TOP TEN ha decidido seguir adelante con esta línea, ampliando su mercado a Francia, Alemania y España.

Su estrategia comercial consiste en recopilar en un mismo cassette varios programas famosos que ya hayan dejado de ser "estricta novedad" para ofrecerlos a un precio inferior incluso al que se exigiría normalmente por una copia ilegal.

Dentro de cada "pack", se incluyen tanto títulos "full price" (serie cara) como "budget" (línea barata), a condición de que unos y otros hayan estado entre los mejores juegos disponibles en cualquiera de estos dos tipos de presentación. A modo de ejemplo diremos que uno de estos packs, concretamente el primero que se pondra a la venta en nuestro país, incluye cuatro programas para SPECTRUM entre los que se cuenta el famoso HERBERT'S DUMMY RUN, y el clásico BLACK HAWK, junto a otros menos conocidos pero no menos interesantes.

El contenido de los "pack" puede variar, y por ahora solo podemos asegurar que los habrá disponibles para AMSTRAD CPC, SPECTRUM, y COMMODORE.

Naturalmente, en cuanto sepamos algo más al respecto seréis puntualmente informados.

REVISTA DE SOFTWARE

HUNDRA

La cabeza de nuestro drakkar apuntaba velamen hacia la nombrada Hedeby, capital del reino. Hacía años que la expedición había partido de ella en busca de lejanas tierras, nuevas fronteras, mercados en los que asentar colonias y comerciar con los pueblos aborígenes.

De vuelta al hogar, a Hedeby, nadie esperaba nuestra llegada. Ningún recibimiento nos fue dado. Ninguna algarabía, como antaño era costumbre, precedía nuestro atraque en el fiordo. El pueblo permanecía desierto y los pocos que se vislumbraban por las calles estaban mudos, callados acaso por el miedo.

El desembarco en el muelle fue rápido, silencioso, salvo quizás el crujir del maderamen y de los remos contra el rompeolas granítico. Viejos demacrados, representantes del Consejo del Reino se acercaron a nosotros. Saludaron a los hombres y a la gesta que se había acometido, dieron gracias a Odín por nuestro regreso y, entre lágrimas, comenzaron a relatar lo ocurrido durante nuestra ausencia al reino y a su potestad, el Rey Sadsack.

Según contaron los ancianos, el gran Sadsack fue engañado vilmente por otros avispados reyezuelos, que, deseando las fértiles tierras del poblado y sus cosechas, lo invitaron a una fiesta vikinga en los valles de Forumland. Las tribus que se asientan por aquellos áridos parajes son pérfidas y engañosas, así como sus habitantes. Todavía se cuenta la historia de Tud Elarsson y Nach Ofeliussön, que en un estrepitoso banquete en honor a la diosa-vestal Sea Garita se acuchillaron, después de escanciar un tonel de cerveza negra, mutuamente.

Apresado en momentos ebrios y sin muchos bríos con los que oponer resistencia, Sadsack fue encadenado y conducido a los bosques de Lukx, condenado a vagar indefinidamente en forma de mofeta roja.

Tras escuchar el sombrío relato, los hombres clamaron venganza. Sólo una cosa se podía hacer: buscar el contrahechizo que rompiera el sortilegio que lo tenía apresado en forma animal. La única solución era encontrar al nigromante Kaldar, uno de los pocos conocedores de los secretos y prácticas de la metamorfosis animal.

Llegar a él era casi tan imposible como vencer al martillo mjolnir del augusto Thor. Pero la fe y la dinamita mueven montañas.



EL JUEGO

El objetivo del programa consiste en liberar al anciano Sadsack, padre de Hundra y rey de los vikingos del norte, del tenebroso bosque de Lukx. Para rescatarlo deberemos encontrar las tres gemas que romperán el hechizo que le mantienen prisionero. Al ser Lukx un inhóspito territorio plagado de alimañas y otros bichos indeseables, habremos de tener mucho cuidado al atravesarlo. Por el camino encontraremos innumerables trampas y múltiples objetos, que según la deidad, benefactora o maligna, que los dejó pueden ser beneficiosos o dañinos a nuestra persona.

OBJETOS

Existen diversos adminículos con diferentes formas y modelos (8 en total) esparcidos por el territorio. Son de vital importancia si deseamos llevar a buen término la misión del juego. Aparte de las gemas mágicas, los objetos más importantes son las dos clases de llaves: la primera es triangular y se encuentra en la parte superior del palacio, permitiéndonos el acceso al interior de la puerta izquierda (la derecha no se podrá abrir hasta no tener la llave circular, y, para conseguir esta última, antes deberemos conseguir la primera).

Los corazones son también de extrema importancia, puesto que uno de ellos, el corazón alado, nos abastecerá de energía para, así, continuar con la aventura, y otro corazón, el roto, nos arrebatará media vida.

Si por el contrario cogemos el hacha de Shata, nuestros disparos serán nulos y los enemigos caerán sobre nosotros como moscas. El último de los objetos a coger es el cráneo de YMIR, que proporcionará inmunidad durante un breve lapso de tiempo.

Título: HUNDRA
Firma: Dinamic
Distrib.: Dro Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad y Commodore.
PVP: 875 pts.

1942

Es éste un MEGAROM que trata sobre el ya archiconocido tema de los aviones. Es la conversión al estándar MSX del popular programa que en otras versiones —Spectrum, por ejemplo— ha hecho furor, eso sí en su tiempo. Pero en honor a la verdad tenemos que decir que se parece mucho (por no decir que es una copia idéntica pero con más memoria) a su predecesor en el micro reseñado. Los gráficos están bien, aunque no excesivamente. El movimiento está logrado, pero sin florituras, y el argumento ya está muy socorrido. Es un típico mataterráqueos, un programa que se podía haber mejorado mucho y que se ha quedado tan sólo como un hermano mayor, pero clónico del programa en versión Spectrum.

En su descargo tenemos que apuntar que es un MEGAROM con todas las



ventajas que ello conlleva y con una puerta abierta a la esperanza, que sería que otros fabricantes de software se fijasen en este ejemplo y se pasasen a comercializar MEGAROMs o, por lo menos, a sacar programas con un mínimo de aprovechamiento de las capacidades de nuestras máquinas. Esto va por algunas empresas de software que se limitan a convertir al estándar programas que han sacado originalmente para Sinclair. Dicho esto, pasamos a comentar el programa que nos ocupa.

En la primera pantalla se nos dice que quedan otras 32 por recorrer. Al comenzar el juego se nos ve despegar de un portaaviones de una armada famosa. En ese momento una musiquilla sale del monitor y nos introduce en la historia del programa. Hace un *looping* y nos deja en el aire, dispuestos para el combate con los artefactos enemigos, nu-



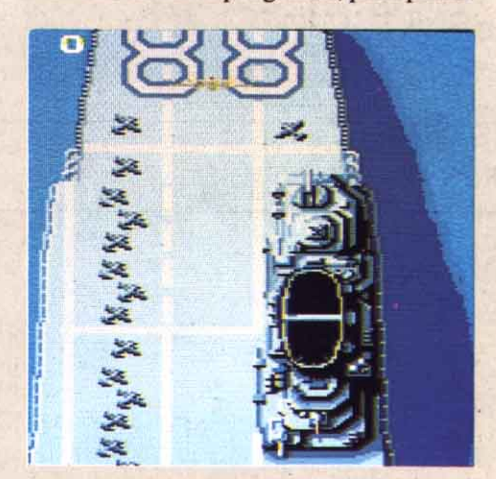
merosos y bien armados, que se nos pongan delante.

Los más numerosos son los aviones convencionales, a los que mejor podríamos llamar avionetas. También se nos acercarán por detrás —o sea que es preciso ir con mucho cuidado— aviones que parecen de carga por lo abultado de su tamaño. Estos últimos no disparan, limitándose a hacer un recorrido y a dejarse mansamente disparar, cosa que nosotros vamos a hacer con mucho gusto porque nos dejarán unos puntos que nos van a ir muy bien para conseguir vidas extras. Así que ya sabéis: a tragarnos los escrúpulos y a disparar a aviones civiles que no tengan nada que ver en esta guerra. Los hay de tres tamaños. Por orden de menor a mayor, el puntaje que nos darán por destrozarlos será el siguiente: 1.000, 1.500, 2.000.

Los gráficos de fondo son prácticamente los mismos. Casi siempre es el mar azul lo que podemos observar, alternándose alguna que otra vez con islas perdidas en el inmenso océano, que con sus bosques y lagos alegran un poco la vista, ya cansada con el monótono gráfico del mar. También nos vienen escuadrillas kamikazes de aviones enemigos que, una vez destrozadas, nos dejan una carga con el nombre de POW(Power). Al coger el primero de éstos, se nos proporcionan cuatro disparos, que sirven para que nuestros enemigos no nos duren tanto en la pantalla. Después vienen POW que eliminan a todos los contrarios que se encuentren en ese momento en el espacio aéreo que podemos observar, y si luego volvemos a coger otro POW veremos que dos pequeños aviones se nos juntarán por los extremos de nuestro aparato y dispararán cuando nosotros lo hagamos. Éstos son de una gran ayuda, y su intervención debemos agradecérsela a los programadores, pues nos sacan muchas veces de apuros.

Una cosa más: nuestros compañeros no son indestructibles. Por ejemplo, si le dan al avion de la izquierda, nos quedaremos sin él, pero todavía podremos contar con el de la derecha. De todas formas, lo mejor es esquivar a los contrarios que consideremos difíciles. Después de acabar una pantalla, volveremos a aterrizar en el portaaviones. Cuando llevemos aviones complementarios y lleguemos al final de la pantalla, veremos cómo éstos se separarán de nosotros. Pero estad tranquilos, ya que al volver a despegar vuelven a unirse a nosotros.

Por lo que hemos estado explicando, podríais creer que este programa no merece la pena, y, aunque no es así, no dudaríamos en preferir la saga de los NEMESIS a este programa, pues podía



haber sido un bombazo en este mundo del software por la enorme fama que le ha precedido y simplemente se ha quedado como un MEGAROM normal y corriente, sin nada espectacular que haga recomendable el gasto de dinero por este cartucho.

Título: 1942
Firma : Sein Soft
Formato(s): Cartucho MEGAROM MSX-1/MSX-2
Sistema(s): MSX-1 y MSX-2 (dos versiones)

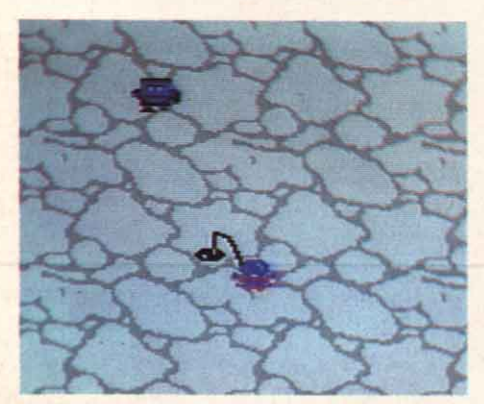
LEONIDAS ODYSSEY

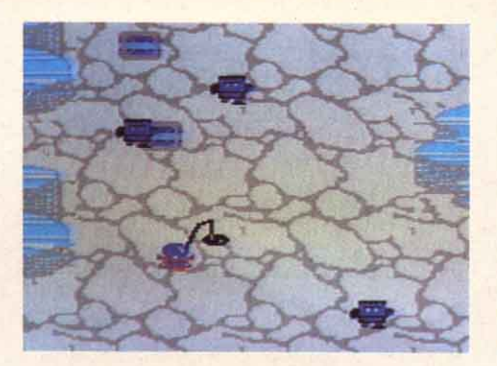
Era hora de que salieran ya programas semejantes en estilo y adicción al clásico de KONAMI, KNIGHTMARE-1. El arcade que a continuación comentaremos es muy similar en contenido pero le falta la velocidad, música y gráficos que acompañan al primero. LEONIDAS ODYSSEY, que así se llama este arcade, consiste en rescatar a la princesa de turno, secuestrada por el diabólico antagonista de siempre: llámese ahora Señor del Mal, Gángster de las Tinieblas, o lo que a los programadores les dé la gana. Siempre será el que nos ponga las cosas difíciles: el malo de la película.



El juego consta de seis fases de *scroll* vertical que, al igual que en KNIGHTMARE, habrá que atravesar, eliminando todos los esbirros, bichos y otros secuaces que encontremos en nuestro camino. A continuación exponemos un breve resumen de los seis niveles:

—*Fase 1.* Lo más importante en esta etapa es hacernos con el arma más potente, ya que sin ella será casi imposible acabar con el enemigo, un dragón galáctico, al que tendremos que disparar repetidamente en la testa, esquivando sus rayos y proyectiles teledirigidos.





—*Fase 2.* La lucha final será ardua y complicada: dos esfinges guardan la puerta de acceso al siguiente nivel.

—*Fase 3.* ¡Cuidado con los agujeros negros que se esparcen a nuestro alrededor! Dos dragones esperan en combate al final del trayecto.

—*Fase 4.* La única dificultad de este nivel reside en la velocidad que alcanzan los rayos destructores, difíciles de esquivar. Dos estatuas de la Isla de Pascua aguardan impacientes eliminar las pocas vidas que nos quedan. El truco para destruirlas reside en dispararles a la boca.

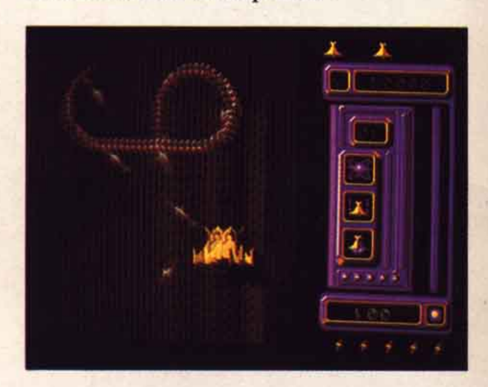
— *Fase 5.* Pasar este complicado nivel es tarea de afortunados. Veloces rayos inundan la pantalla: letales si te tocan frontalmente. Tres seres draconianos esperan nuestra llegada.

—*Fase 6* (y última). Etapa difícil para llegar, pero no tan complicada en desarrollo como puedan serlo las cinco anteriores. Una pétrea y maligna masa amorfa surgirá de las profundidades disparando a diestro y siniestro. Destruyéndola rescataremos a la Princesa X (que surge como un géiser de los abismos). El sueño se ha hecho realidad y el juego ha terminado. Gráficos simpáticos pero pobres, *scroll* vertical dirigido por el propio jugador y una música ñoña y repetitiva configuran la arquitectura del programa.

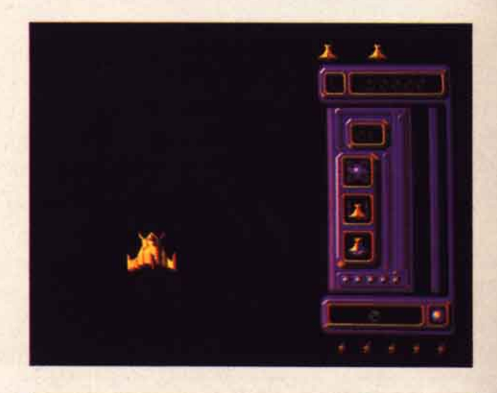
Título: LEONIDAS ODYSSEY
Firma: CASIO
Formato(s): Cartucho ROM 32 K
Sistema(s): MSX-1/MSX-2

GOLDRUNNER

La trama: La Tierra se muere, pero afortunadamente en este escenario futuro, nuevos mundos han sido descubiertos y la única distancia y problema que separa a los inocentes de la Tierra y esos nuevos planetas son los "Mundos-Anillos de Tritón". Para sobrepasar dichos satélites artificiales, los piratas espaciales que pululan por ellos han de ser destruidos. Ésa será nuestra misión en GOLDRUNNER: destruir las bases de los bucaneros del espacio.



El *scroll* vertical, la dificultad en eliminar todas las naves alienígenas, el estremecedor sonido de choque, la velocidad ultralumínica que alcanza nuestra nave, el habla sintetizada durante el juego..., son algunos de los múltiples aditamentos que harán de este arcade un programa de máquina de bar dentro del ordenador.



Título: GOLDRUNNER
Firma: Microdeal
Formato(s): Disquette 3 1/2
Sistema(s): ATARI, AMIGA
PVP: 4.OOO pts. aprox.

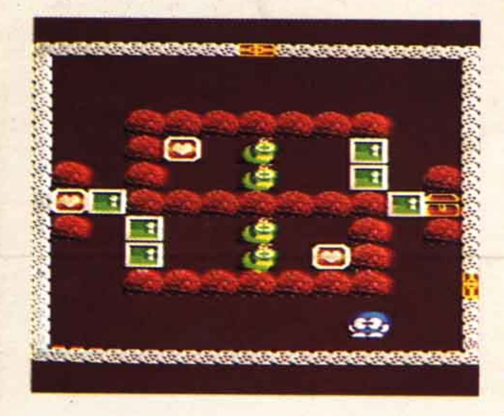
EGGERLAND MYSTERY 2

¿Os acordáis del EGGERLAND MYSTERY? Pues ahora vamos a hablar de la segunda parte de ese sensacional programa que salió hace ya un tiempo para los usuarios de las dos generaciones de MSX.

El programa que nos ocupa también está dirigido para la primera generación de MSX, aunque en versión MEGA-ROM. Hace ya varios meses que inició su comercialización en nuestro país, y la casa de software que es su creadora, HAL LABORATORY, no nos ha dado pruebas que hagan creer que van a renunciar a sacar una tercera parte. La trilogía de este juego, en caso de producirse, sería una de las mejores que se han hecho hasta ahora. Recordemos que también hay trilogías de NEMESIS, HOLE IN ONE, MASK, ZANAC, HYPER SPORT...

A quienes no hayan oído hablar de este programa tenemos que decirles que el argumento puede parecer ya muy visto, pues es el típico del bichejo que tiene que ir recogiendo objetos para poder pasar de pantalla. Por cierto, el protagonista es un simpático muñeco con forma de bola peluda con patas. Pero el punto fuerte de este programa no es la originalidad. Al contrario, un programa normal que tuviese el mismo argumento no podríamos tenerlo cinco minutos seguidos sin aburrirnos. Con éste podemos tirarnos horas jugando sin darnos cuenta del tiempo.

Y es que este programa es de los que "pican", ya que el ansia de pasar una pantalla aparentemente imposible hace





que juguemos una y otra vez intentando no volver a cometer el error que antes hicimos. Una cosa que ayuda a esto es la posibilidad de continuar una partida una vez que nos hayan eliminado todas las vidas.

Es éste un programa en el que los reflejos tienen poco que hacer, en el que la rapidez sobra y los nervios tenemos que aguantárnoslos si no queremos morir víctimas de uno de los muchos enemigos existentes. En este juego lo que más necesitamos es pensar la jugada antes de hacerla, sopesar los pros y los contras de cada movimiento antes de ejecutarlo. Para esto se nos da la posibilidad de elegir la jugada que queramos, ya que, al entrar en una pantalla, todos los personajes quedan paralizados el tiempo que nosotros queramos. Es EGGERLAND MYSTERY 2 un programa para gente que no sea impaciente, o sea que el acérrimo contrincante del doctor VENOM, con muchos nervios y mucho manejo del joystick, no tiene nada que hacer en este programa. Bueno, si no cambia su forma de pensar.

Los enemigos que podemos encontrar van desde los que nos disparan al encontrarse vertical u horizontalmente igual que nosotros, hayamos cogido o no todos los corazones, a los que sólo lo hacen en este último caso, pasando por los que nos siguen y al chocar con nosotros se paran y se ponen a "sobar", a otros cuyo contacto es mortal de necesidad, a otros cuyo objetivo es sólo estorbarnos pero que en determinados casos son beneficiosos para nuestro propósito. Y decimos esto porque al dispararles una vez se les puede empujar, por ejemplo, hasta un río, y ayudándonos de ellos podremos pasar de un lado a otro. Si les disparamos dos veces, los sacaremos de la pantalla. Pero cuidado con estar luego en el lugar y momento donde nacen. Cuando nos hayan acorralado y no veamos salida posible, no desesperéis: pulsad STOP.

Como podemos comprobar, en este programa se han pensado todas las posibilidades que pueden ocurrir. Y es que HAL LABORATORY se ha colocado, a nuestro modo de ver, detrás de la omnipresente KONAMI, siempre la primera cuando a software recreativo para MSX nos referimos.

No nos extrañaría que, emulando a esta gran empresa, sacasen la tercera parte del programa que os hemos comentado. Y que, siguiendo los pasos de su hermana mayor, introduciese los chips de sonido en sus próximos MEGAROMs. Esperando con enorme ilusión esta posibilidad, pasaremos el tiempo jugando con el magnífico programa que han puesto en nuestras manos. Y es que en estos tiempos en que los programadores de numerosas casas de software se limitan a hacer conversiones baratas de sus éxitos, ¿a quién no le gusta pasar una tarde entretenida ayudando al pobre muñeco a sortear los mil y un peligros que encontrará a su paso? A nosotros sí nos gusta.



Título: EGGERLAND MYSTERY 2
Firma: HAL Laboratory
Formato(s): Cartucho MEGAROM 1MB
Sistema(s): MSX-1



CIBERNOID

Este programa de la firma Hewson cabalga entre los arcades convencionales y los juegos de habilidad. Podríamos tomar como predecesores de éste a EQUINOX o STARQUAKE, aunque estos últimos poseían más alicientes y su dificultad era, por así decirlo, mayor.

El juego es totalmente lineal y se compone de tres niveles o fases:

— Primer nivel: 15 pantallas.

— Segundo nivel: 23 pantallas.

— Tercer nivel: 32 pantallas.

A lo largo de todo el recorrido encontraremos distintos tipos de enemigos, dependiendo primordialmente de éstos la dificultad o no de la pantalla. A continuación describiremos los diferentes tipos de antagonistas y sus características principales.

—*Alienígenas.* A dichos extraterrestres los podremos aniquilar mediante el uso de cualquier arma de la que dispongamos en ese momento. Un tanto por ciento elevado de éstos, al ser eliminados, se transformarán en objetos que nos serán de gran utilidad, tales como: bombas (sólo disponemos de 20 por cada vida), una cometa giratoria, un láser posterior, gemas (aumentan la puntuación), etc...

— *Colmenas.* Sólo podremos destruirlas a base de bombas o con la cometa. Es aconsejable hacerlo lo más pronto posible, ya que disparan continuamente y en la dirección en la que estemos ubicados.

— *Cañones.* Se dividen en dos tipos: los unidireccionales y los que disparan en múltiples direcciones. Son indestructibles, por lo que nuestra misión consistirá en evitar las descargas que nos envíen.

NIVEL 3



—*Oruga*. Este repelente bichito nos hará la vida imposible, ya que es indestructible. Si por cualquier motivo fuéramos eliminados por otro de sus aliados, la oruga se dividirá.

—*Émbolos*. Son mecanismos que se encuentran en constante movimiento paralelamente a unas columnas. Nos quitarán una vida en el momento en que los toquemos.

—*Obstáculos*. Arboles, algas y equipamiento alienígena son algunos de los estorbos que habrán de destruirse en la mayoría de ocasiones para evitar males mayores.

Hay pantallas que poseen gran dificultad y que serán prácticamente imposibles de atravesar, pero existe una gran mayoría que dejarán un momento de respiro, aunque sin pasarse, pues el programa no dispone de pausa y, para más tortura, el tiempo corre en contra de nosotros.

Por último, cabe reseñar que el programa posee un elevado índice de adicción, pero lo que se encuentra a faltar en él es un final a la altura de los esfuerzos y fatigas pasadas, mas dicho fin no existe: una vez acabado el último nivel, pasamos de nuevo al primero.

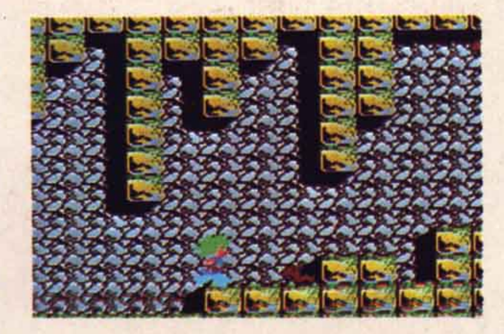
Título: CIBERNOID
Firma: Hewson
Distrib.: ERBE
Formato(s): Cinta
Sistema(s): Spectrum
PVP: 875 pts.

GOLVELLIUS

GOLVELLIUS es el nombre de este MEGAROM MSX-1 de la firma nipona COMPILE, autora de otros muchos programas, como ZANAC-EX, SUPER RUNNER, etc. GOLVELLIUS es un trepidante programa donde los amantes del arcade disfrutarán como peces en el agua, dirigiendo a nuestro personaje, denominado GOLVELLIUS, en esta fascinante aventura.

GOLVELLIUS es un príncipe sin Estado en la misma Edad Media. Su padre, el que hasta hace poco fue el rey, fue ejecutado por los cabecillas de un golpe de Estado militar que lo derrocó. Su hijo, GOLVELLIUS, logró huir y exiliarse en el país vecino, pero, viendo que la situación no se arreglaba y que cada día que pasaba los golpistas eran más fuertes, decidió volver a su país, a buscar los poderes mágicos, que eran los únicos que lo podían hacer retornar a su trono perdido. Así pues, sin dudarlo ni un segundo, se puso en marcha, y empezó su hazaña, la cual, como el mismo ya sabía de sobra, le podía costar la vida.

Al encenderse y ejecutarse el cartucho, nos sale inmediatamente una formidable presentación, donde vemos a nuestro héroe GOLVELLIUS con una espada, con su espada sagrada. La portada en cuestión permanece fija hasta el momento en que pulsemos la barra espaciadora o el botón del mando para empezar la partida (remarcamos de momento la buena calidad de la pantalla de presentación, así como su música). Entonces se nos pregunta si queremos em-



pezar una nueva partida o acceder a un código o continuar la partida anterior. Si elegimos empezar una nueva partida, nos situaremos inmediatamente en el primer mundo de la casi docena que forman el programa.

Nos encontramos en una gruta, y sólo tenemos una salida: siempre hacia la derecha. Los colores de la gruta son sobre todo brillantes, de colores claros y llamativos. Nosotros de momento sólo contamos con una espada, la cual mantendremos durante toda la partida. En el margen derecho vemos señalado nuestro nivel de energía por una raya roja, que cuando se acabe provocará nuestra muerte instantánea. También vemos nuestros puntos, así como los objetos que poseemos (de momento, ninguno).

Una característica a destacar del príncipe GOLVELLIUS es su colorida cabellera, herencia de familia. También cabe decir que con la tecla STOP podremos realizar una pausa en cualquier parte del transcurso del juego cuando queramos. De momento empezamos a avanzar por las tenebrosas grutas, y no tardan en aparecer los primeros monstruos, que nos empezarán a hacer la vida imposible. Por ahora, la verdad es que no son muchos, puesto que sólo salen de uno en uno. Entre ellos destacamos los pequeños gusanos de color rojo, la especie de arañas de color lila, otras de color blanco y algún que otro bicho en forma y actuación de bola de fuego.

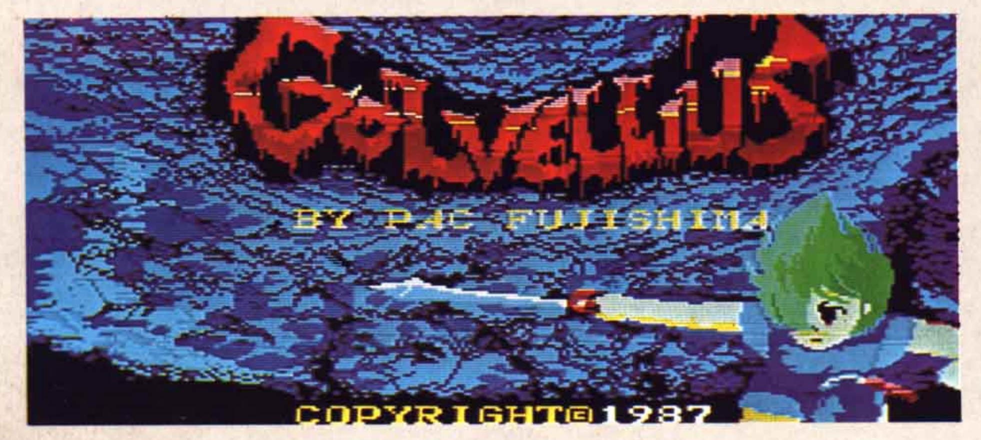
Si conseguimos pasar esta primera fase de este mundo (recordemos que el nombre del mundo está al lado de los puntos), accederemos a una segunda, que en esta ocasión es a campo abierto.

Ahora ya no veremos a nuestro personaje de perfil, sino desde arriba. La cosa también se complica mucho más, puesto que la estructura del programa ya empieza a ser laberíntica y los monstruos se han multiplicado vertiginosamente y aparecen aún a más velocidad. Divisamos en ciertos lugares unas entradas subterráneas, de color negro, que nos llevarán a la guarida de un dios, cada uno de los cuales nos ofrecerá generalmente, a cambio de puntos, un preciado objeto, que nos será de una gran ayuda.

Los paisajes también han cambiado y ahora nos encontramos con ríos, descampados y cementerios, que son el lugar preferido de las criaturas del mal. Para conseguir salir de esta pantalla deberemos tener los objetos indicados y hallar la salida apropiada. Una vez hecho esto accederemos a un segundo mundo, que también empezará en una primera fase, la cual es de nuevo la gruta.

Cabe destacar la opción de continuar con la partida (siempre desde el principio de cada etapa) cuando nos han eliminado. También resalta la posibilidad de introducir un código, el cual se nos da cada vez que somos eliminados (¡un gran invento lo de los códigos!).

En definitiva, la verdad es que podemos hablar bastante bien de este MEGAROM MSX-1, del cual valoramos sobre todo su música, que, por cierto, es muy buena, y su vivo colorido, además de su tremenda adictividad.



Título: GOLVELLIUS
Firma: COMPILE
Formato(s): Cartucho MEGAROM 1MB
Sistema(s): MSX-1

SAMURAI

SAMURAI o GOUEMON es la tercera novedad KONAMI otra vez comentada en exclusiva en nuestra revista.

¿Os seduciría la idea de convertiros por unas horas en un pequeño samurai y viajar por el corazón del Japón? Si así es, a partir de ahora ya tenéis la oportunidad, gracias a este nuevo cartucho, que, junto con FIREBIRD y KING KONG II, forman el último trío estelar de KONAMI en cartuchos MEGAROM MSX-2.

De nuevo KONAMI nos ha sorprendido con su originalidad. Como ya hemos dicho antes, en SAMURAI tendremos que ponernos en el pellejo de un pequeño samurai, que realiza un pequeño viaje por el corazón del Japón tradicional, pero cuidado, no nos fiemos demasiado, puesto que para sobrevivir no nos bastará con ser un buen samurai.

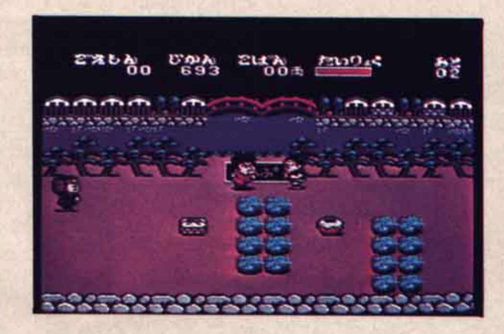
La educación de un joven samurai pide tiempo, mucho tiempo y dedicación, además de paciencia y perseverancia. Como podéis ver, nada fácil. Pero ya que poseemos estas dotes después de duros meses de aprendizaje, no vamos a permitir que podamos quedar



en ridículo en nuestra prueba de consolidación: llegar hasta el Gran Templo, donde seremos recompensados. De repente empezamos.

UNA CIUDAD MAL FRECUENTADA

Nos encontramos en una ciudad tradicional japonesa, en el siglo XVIII. Estamos al lado del río. A nuestro alrededor hay un paisaje típico, donde predominan las tradicionales casas niponas. Arriba de todo de la pantalla vemos



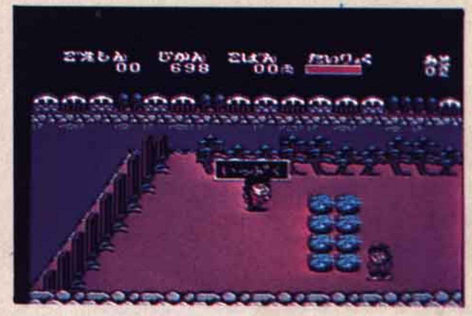
nuestros indicadores, que nos harán compañía en toda la aventura. Vemos el indicador de la puntuación, del tiempo de que disponemos, que, por cierto, es muy largo (por lo menos, aparentemente). También divisamos los indicadores de las piezas de oro con que contamos, que son indispensables para finalizar con éxito nuestra aventura, y, por último, el indicador de nuestro nivel de energía, señalado por una raya roja, que, cada vez que se agote, restará una vida a las tres iniciales que poseemos.

Por el momento no somos más que un simple novato samurai, pero poco a poco iremos cogiendo experiencia. Al principio somos muy torpes y lentos, y sólo disponemos de una pequeña arma, algo así como una porra con la cual dejar aturdidos por el momento a nuestros enemigos, los cuales no lo parecen, puesto que aparentan ser normales ciudadanos.

Tampoco poseemos ningún objeto de los muchos que podemos llegar a tener. Así pues, tal y como habéis adivinado, ya es hora de poseer alguno. Para ello lo más práctico es saltar sobre él. Recordemos que al principio nuestro samurai sólo podrá saltar en vertical. Los objetos tanto los podemos encontrar tirados en el suelo cuanto nos los pueden dar nuestros enemigos al sacudirles buenos golpes de porra.

Nuestro samurai también podrá ir recogiendo oro, el cual sumará al que lleve encima, y entre los dos podrá entrar en alguna casa (¡qué sorpresa!: es una tienda) y poder comprar diversos objetos. Pero hay que pensar que nuestro samurai también debe comer para recuperar su nivel de energía. Así pues, recordaros de guardar alguna pequeña cantidad de oro para este menester.

Y a partir de aquí es cuando ya empieza nuestra aventura por tierras niponas,



manejando al pequeño samurai. Entre las cosas más difíciles a las que tendremos que hacer frente destaca localizar una serie de caminos secretos, que nos permitirán acceder a otras partes de la ciudad, para llegar al final hasta el Gran Templo.

PARA JUGADORES CON MUCHA PACIENCIA

La verdad es que hacen falta grandes dosis de paciencia y una gran cantidad de tiempo para poder llegar a comprender totalmente el programa. Podríamos decir por esto que es un programa para jugadores metódicos y no para los amantes de la acción y el arcade en su línea más pura. También os recomendamos que a medida que vayáis jugando y avanzando os hagáis un buen mapa, si no ya os podéis dar por perdidos, puesto que la gran similitud de las casas entre sí desorienta bastante.

Asimismo, podemos apreciar una tecla de pausa con la tecla F1 y una opción de jugar a dos jugadores, alternativamente. Además podremos elegir el nivel.

Aunque no podemos hablar de ninguna manera mal de este programa, sí podemos decir que es toda una rareza, tal y como vosotros podréis comprobar. Aunque en gráficos y sonido no está ni mucho menos en la línea de los programas MEGAROM, SAMURAI es el cartucho MSX que más astucia necesita.

Título: SAMURAI
Firma: KONAMI
Formato(s): Cartucho MEGAROM 1MB
Sistema(s): MSX-2

MAGICAL KID WIZ

Erase una vez un reino tan dichoso como grandioso. Uno de esos lugares de cuentos de hadas, al que de pronto llega el sátiro de turno, se carga a todo esperpento viviente, y en su lugar infecta todo de monstruos más feos que picio, hasta que llega un guaperas al que llaman héroe, armado con su albaceteña y dispuesto a cortar por lo sano.

Esta historia tan original es el argumento de este estupendo juego, con una única variación: el héroe es un niño que ante el tajo de la espada ha preferido las artes místicas, de las que aún es aprendiz. Con ellas habrá de llegar al Castillo Encantado, que se halla más allá de las



nubes de cristal, donde se encuentra prisionera la princesa Leticia (menudos nombres les ponen hoy en día), esperando caer en tus brazos.

Para conseguirlo, ha de dar buena cuenta de los tres dragones gigantes, cada uno de los cuales le entregará una de las tres llaves que necesita para abrir la puerta del castillo y recoger todos los diamantes que le sea posible.

Inicialmente, el recorrido será horizontal, y le atacarán toda una fanfarria de monstruos, generalmente fantasmitas, algunos de los cuales precisarán más disparos que otros, aunque también son buenos para incordiar los espectros blancos ondulantes o las tortugas saltarinas. Excepcionalmente nos sorprenderá un genio muy gracioso, que sólo te concederá el deseo de morir.

Contra esta marea de plancton liviano podremos usar poderes extra:

— *Hoz*. Equivale a 6 disparos.
— *Reloj de arena*. Retiene el tiempo.
— *Llama*. Nos hace invulnerables.
— *Explosión*. Elimina todos los enemigos presentes en pantalla.
— *Rostro*. Absorbe disparos enemigos. Imprescindible para matar el dragón.
— *Bombilla negra*. Nos convierte en "Wiz el Rápido".
— *Bombilla blanca*. Subsana los efectos de un disparo ralentizador.

Para conseguirlos, hemos de disparar a los cofres que iremos encontrando, así como a los muros de piedra, previamente nos hayamos colocado en el escalón lateral que tienen. Según le apetezca al ordenador, se te bonificará con puntos, te aparecerá un despertador (repone el tiempo perdido), el libro de hechizos maestros (te entregará todos los poderes simultáneamente), o una calavera

Durante el recorrido avistaremos hasta tres puertas. La primera que se ha de tomar es la segunda, y en ella se halla uno de los dragones, que has de eliminar.

A continuación, habréis de volver a la primera, que conduce a los laberintos del castillo. Aquí hallarás los diamantes, si sigues el camino correcto, y al final, el segundo dragón. Una vez muerto éste, toma la puerta de la izquierda, que te llevará al reino de las nubes, por las que habrás de subir pacientemente (si te caes, no desesperes), dando buena cuenta de algún que otro molesto gorrioncillo, que no será gran problema, hasta llegar al castillo donde aguarda el último de los dragones y..., bueno, quién sabe si algo más.



Título: MAGICAL KID WIZ
Firma: SONY Corp.
Distrib.: SONY
Formato(s): Cartucho ROM 32 K
Sistema(s): MSX-1, MSX-2
PVP: 5.000 pts. aprox.

AIRBALL

Éste es uno de los mejores programas vistos últimamente para ST: los gráficos



son asombrosos, la adicción es excelente y el concepto del juego es nuevo.

La acción consiste en dirigir una burbuja de jabón a través de laberintos tridimensionales, recolectando objetos tales como palanganas de guisantes, cruces, calabazas y budas que nos permiten saltar obstáculos antes de que explote la burbuja.

El objeto del juego es descubrir la localización del Libro de Encantamientos, que permitirá al buñuelo de jabón y viento regresar a su forma humana. Desafortunadamente, el laberinto está plagado de trampas, piedras, banderas, púas asesinas, por lo que al navegar por el castillo se debe tener precaución. Podemos controlar la burbuja a través del joystick, el ratón o el teclado.

AIRBALL es uno de esos juegos que fácilmente llegarán a ser tan adictivos que se convertirán, por sus propios medios, en clásicos.

Título: AIRBALL
Firma: Microdeal
Formato(s): diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST

KING KONG II

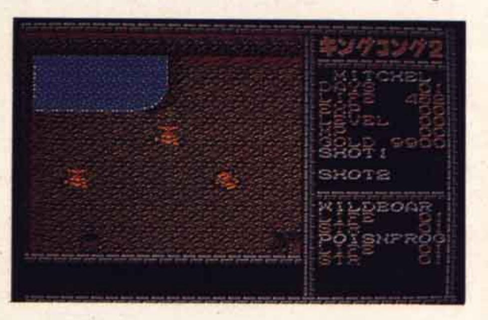
Una vez más os volvemos a presentar en exclusiva un nuevo título de la casa KONAMI. Así es: se trata de KING KONG II, el último cartucho en MEGAROM MSX-2 que ha caído en nuestras manos y del cual seguidamente os adelantamos un comentario.

KING KONG II parece ser la primera conversión que realiza la casa KONAMI de un juego de ordenador, que ya tuvo en su día un notable éxito con su película, del mismo título y del productor DINO DE LAURENTIS. Por esto no es de extrañar que en la presentación del programa aparezca el nombre de dicha productora cinematográfica.

A LA BUSQUEDA DEL GRAN SIMIO

KING KONG II, el hijo del gran simio, se ha perdido en la selva, y nosotros deberemos ir desesperadamente en búsqueda de tan simpático animal. Nos presentamos: en esta ocasión nos convertimos en un intrépido explorador que parte hacia el mismo corazón de la selva a la busca y captura del hijo de KING KONG. Una pequeña barca nos transporta hasta el último lugar habitado de la selva. A partir de aquí el hombre no se atreve a entrar: es el límite de la civilización. Nosotros valerosamente descendemos de la barca y, sin un minuto de pérdida, nos ponemos en marcha, y comienza la aventura.

De repente vemos una casa de bambú, en la cual intentamos entrar, pero nos es imposible. Lo único que logramos es que se nos facilite un mensaje, donde se nos comunican nuestra posición actual y nuestra misión. Seguimos nuestra marcha, y empezamos a apreciar cómo aprietan el sol y los mosquitos. Nosotros sólo vamos con un típico casco de explorador, unas botas militares, unos pantalones y una camisa. No tenemos ni un arma, sólo nuestros puños, y encima estamos desorientados (¿no os recuerda un tanto el comienzo de METAL GEAR?).





COMBATIR A PUÑOS DESNUDOS

Seguimos avanzando y, para variar, ya nos encontramos con los primeros enemigos de los muchos que nos encontraremos (como unas 50 clases diferentes). Ellos se nos echan encima, y nosotros nos defendemos como podemos, es decir, a pleno puñetazo. Afortunadamente funciona, y en un abrir y cerrar de ojos los hemos eliminado a todos. Pero no todo es tan fácil, puesto que, a partir de ahora, en muchas ocasiones no nos bastará sólo con un puñetazo para derribar a cada monstruete, sino que necesitaremos dos o tres, e incluso, en determinadas ocasiones, nos será imprescindible resolver la situación con un arma, sobre todo al enfrentarnos con los monstruos finales, como, por ejemplo, la araña, el oso o el troglodita del primer nivel, ante los cuales nuestros puños solos no servirán de nada.

Conseguir las armas no es tarea fácil, y menos para aquellos que juguéis por primera vez. El truco está en entrar en la cabaña de bambú adecuada, que es una tienda camuflada, en la cual podremos comprar armas, pero siempre a cambio de oro, de grandes cantidades de oro, que hemos ido recogiendo al eliminar enemigos.

Y la aventura continúa, y, como es natural, de momento no os podemos dar nota de todos los trucos habidos y por haber de este programa, que os aseguramos tiene un nivel de complejidad igual, o quizás superior, a METAL GEAR. Cabe mencionar que nuestro personaje va por unidades de vida, que están marcadas justo al lado de las unidades de oro que poseemos. Con la tecla de función F1, como ya es habitual en todos los programas KONAMI, tendremos opción a una pausa en el juego, que muchas veces es recomendable. Con la tecla de función F2 podremos ver las armas que llevemos, así como elegir en qué mano las llevaremos. A destacar también la opción de CONTINUE con la tecla de función F5 al finalizar cada partida.

KING KONG II es un magnífico MEGAROM, tal como lo pueden ser THE TREASURE OF USAS, VAMPIRE KILLER o METAL GEAR. El grafismo del programa, sobre todo a medida que vamos avanzando, es soberbio; al igual que su sonido y su estupendo colorismo, sólo es posible de realizar en máquinas MSX-2. El programa tiene un fuerte grado de complejidad, que incluso nos atreveríamos a decir que es superior que en METAL GEAR, debido, en especial, a sus túneles y pasadizos secretos. La lucha y la acción también están más que aseguradas, sobre todo gracias a los combates contra la gran cantidad de monstruos que nos harán la vida imposible. Ciertamente un gran, gran MEGAROM, que está en la línea KONAMI, en la línea de la calidad.



Título: KING KONG II
Firma: KONAMI
Formato(s): Cartucho MEGAROM MSX-2
Sistema(s): MSX-2

GULKAVE

Nada mejor para empezar que decir que es uno de tantos programas más de la serie dedicada a la masacre de marcianos y otros monstruos galácticos. El arcade se compone de 8 niveles, subdivididos cada uno de ellos en cuatro fases más. Al final de cada nivel habremos de enfrentarnos a una gigantesca nave nodriza.

Algunos niveles se repiten (por ejemplo, aquellos cuyo paisaje de fondo lo forman unas montañas), otros brillan por una dificultad creciente (babosas verdes que, al dispararles, se transforman en color naranja y se convierten en indestructibles). Nuestra nave espacial dispone de diez armas para repeler los ataques del enemigo: misil normal (arma con que comenzamos la partida), misil rápido, boleadoras astro-gauchas teledirigidas, láser, bomba ígnea (quizás el arma más potente y que aniquila todo lo que se pone por delante), doble disparo, etc.



En definitiva, un programa más de la serie "destruye a los alienígenas", que no aporta ninguna novedad a tan manido tema. *Scroll*, velocidad de respuesta, gráficos y música pasables. Nada del otro mundo.

Título: GULKAVE
Firma: Sega
Formato(s): Cartucho ROM 32 K
Sistema(s): MSX-1/MSX-2

ROCKY

El boxeo es uno de los "deportes" más duros que se pueden practicar hoy en día. Pero si lo que deseamos es boxear sin que los golpes que recibamos no dañen más que a nuestro orgullo propio, entonces ROCKY nos viene como anillo al dedo.

Bajo la figura de un boxeador de 57 kilos de peso, un peso pluma, nos enfrentaremos a los mejores de cada una de las categorías en que se divide este cuestionado deporte. Para empezar, nuestro primer adversario será CIMBEL-LIN, un peso mosca de 48 kilos, de rasgos orientales. Este pobre rival no debe oponernos demasiadas dificultades para superarle: su ataques son lentos y su defensa muy vulnerable. Si nos movemos bien sobre el cuadrilátero, lo tumbaremos más rapido de lo que podíamos habernos imaginado. Una vez conseguido y tras un corto descanso, nos enfrentaremos a TED MATARE, un tipo duro y con nombre que nos pone los pelos de punta. Pero a TED no debemos temerle demasiado; al igual que nosotros, él es un peso pluma y además pesa nuestros mismos 57 kilos. Para obtener la victoria, habremos de concentrarnos más que antes, pero es posible ganarle. JANSEN SINO ya posee un nombre más apropiado a su poder de ataque, y es que tiene unos puños de hierro que lanza contra nosotros de forma mortal. Además no parece que sus 75 kilos le representen ninguna dificultad para atacar, sin descansar un solo instante, hasta que uno de los dos bese la lona. Aun así, si estamos muy atentos a sus ataques, lo superaremos. Y, por fin, tendremos ante nosotros a un adversario verdaderamente grande, FIGHTER BULL, un morenito color chocolate de 91 kilos de peso, todo un hueso a batir. Derecha, izquierda, derecha, izquierda, sus ataques serán una auténtica pesadilla, pero gracias a nuestra mayor agilidad aún tenemos alguna posibilidad de tumbarlo, pero no hemos de confiarnos ni un solo momento, ya que, si no, el CAMPEONATO DEL MUNDO se nos irá de las manos, y nunca mejor dicho. En cambio, si ganamos, estaremos en la cima del boxeo mundial.

¿Pero ¿cómo se juega con ROCKY?

La energía de cada jugador viene dada por un gráfico bicolor en la parte inferior de la pantalla. A medida que vayamos perdiendo las fuerzas, ésta se irá decrementando y, cuando la zona verde haya desaparecido y sólo nos reste la roja, deberemos ir con pies de plomo, pues si esta última también se nos acaba caeremos sobre la lona; más, a la tercera vez que nos suceda esto ante un mismo contrincante, perderemos la partida por KO, única manera de ganar o perder los combates, ya que no existen rounds ni tiempo límite.



Cada vez que uno de los adversarios se recupera de una caída, propiciada por el contrario, se levanta y adquiere cierta energía, cada vez menor. Para saber cuándo nuestro oponente está dispuesto a atacarnos, tan sólo hace falta fijarnos en sus puños, ya que, antes de lanzarlos contra nosotros, los levantará de una manera amenazadora. Si estamos atentos, tendremos tiempo suficiente para esquivar el golpe. Por el contrario, si nos lanzamos a un enloquecedor intercambio de golpes, tenemos todas las de perder, y acabar, así, sobre la lona, agotados y con los clamorosos abucheos del público.

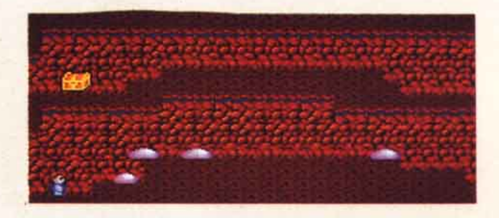
Título: ROCKY
Firma: Dinamic
Distrib.: Dro Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad
PVP: 875 pts.

SUPER TRITORN

El programa está en la más pura línea de aventuras, y cuenta, como es natural, con cientos y cientos de pantallas en forma de laberinto, que se desarrollan por subterráneos, grutas, bosques, palacios, guaridas de dragones, etc.

EN EL PAIS DE LA MAGIA

La aventura se inicia, como de costumbre, en la superficie, pero al cabo de unos instantes se desarrolla por ominosas grutas, puesto que nos es obligado bajar a simas insondables. A estas cavernas podemos acceder fácilmente por grandes precipicios, que nos llevan justo bajo tierra. De repente comenzamos a apreciar el vivo colorido de los decorados, que contrasta violentamente con la oscuridad de las grutas.

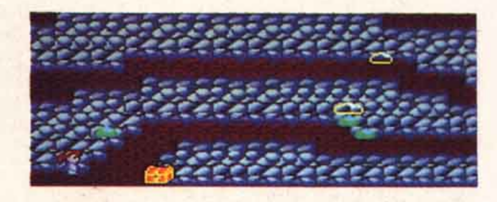


De momento nuestro personaje, el príncipe TRITORN, cuenta con una espada, que le será de gran ayuda en todo su viaje. También vemos, a medida que comenzamos a dominar los movimientos de nuestro personaje, de que, pulsando el segundo botón del mando, TRITORN efectuará un gigantesco salto.

Avanzamos por las cavernas, donde topamos con innumerables criaturas hostiles, a las que podemos vencer dándoles uno, dos o tres golpes de espada. Advertimos que el programa ha sido elaborado en forma de laberinto, por lo que debemos fijarnos al máximo por dónde vamos.

Muchos de los tesoros que encontraremos a nuestro paso se hallan al final de un camino sin salida, por lo que os recomendamos dosis masivas de paciencia. Estos tesoros, que se consiguen después de muchos rodeos, serán de vital importancia para que podamos finalizar nuestra aventura felizmente.

El territorio donde se encuentra



nuestro príncipe está dividido por zonas. Para poder pasar de una zona a otra es totalmente necesario localizar la puerta de salida. Antes de hallar ésta es prácticamente seguro que recorreremos una gran cantidad de grutas, cuyos colores llamarán nuestra atención. Estos colores irán cambiando alternativamente. Si por fin encontramos la ansiada puerta, nos las tendremos que ver con una maligna criatura, que en este caso es un dragón. Os aseguramos que el combate no es en absoluto fácil, y hará falta mucha habilidad y paciencia para poder dar muerte al dragón. Un consejo: cuidado con las llamas que nos lanza el dragón, puesto que nos quitan gran parte de nuestra energía.

Con el monstruo al final muerto, es como si todo volviera a comenzar: de nuevo nos encontramos en el bosque, al aire libre, y volvemos a descubrir una serie de precipicios que nos llevan directo de nuevo a las grutas, donde volveremos a hallar peligrosas criaturas, tesoros, armas, etc.

Podríamos decir que la principal característica de este programa se basa en su apariencia de ser un extraordinario programa, que después resulta ser que se convierte en normalillo, aunque, eso sí, sigue resaltando por su viveza de colores y por sus numerosos objetos mágicos, que se encuentran diversificados por todas las partes del laberinto. Estos objetos mágicos, como es natural, aportan cada uno de ellos una serie de determinadas ventajas, que nos serán de gran ayuda para culminar nuestro objetivo. Algunos de estos objetos mágicos se combinan entre ellos para crear nuevos poderes, que, como viene siendo corriente, el manual de instrucciones tiene la delicadeza de no explicar (¡misterio obligado!).

Por ser juego de aventuras, nuestro héroe tiene una serie de perfiles clásicos: los "Hit Points" determinan su nivel de energía, que se reduce al mínimo contacto con un ser maligno. Otro factor a tener en cuenta es el "Strength" o fuerza, que representa la fuerza de ataque de nuestro príncipe TRITORN contra sus enemigos. Si este último factor resulta que está debilitado, tendremos que multiplicar los golpes para vencer a un enemigo.

El tercer factor a considerar lo representan las balas mágicas, que no podremos tener nunca en una cantidad superior a 24. Destaca también la opción de grabar y cargar la partida.

En definitiva, SUPER TRITORN es un juego que intenta hacerse pasar por un superjuego de aventuras, y hasta logra aparentarlo, pero la verdad es que no pasa de ser un programa normalillo, al que le podemos reprochar sobre todo su lentitud y su monótona música, que, la verdad, acaba por hacerse insoportable. A resaltar en su favor únicamente su gran colorido, pero, por ser un cartucho MSX-2, todo el mundo está de acuerdo en que podría ser mucho más.

Título: SUPER TRITORN
Firma: SEIN Soft
Formato(s): Cartucho MEGAROM
Sistema(s): MSX-2



PAY & LOAD

Si un juego es entretenido y divertido, ya lo podemos calificar de bueno, pero si además no es bélico, lo podemos considerar todo un logro por parte de sus creadores. Lo que nos parece increíble es que se encuentre un juego que además de todos estos requisitos cumpla el de ser un juego educativo. Y éste es el caso de PAY & LOAD. Aunque tiene un pequeño defecto: es educativo sobre todo para los japoneses, ya que les ayuda a localizar y descubrir las diferentes ciudades de su territorio nacional, que, como bien debéis saber, se encuentra dividido en cuatro grandes islas: Hokkaido, Honshu, Shikoku y Kita-Kyushu.

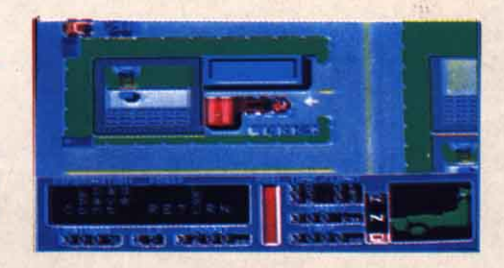
Pues bien, lo que nos propone este original juego es hacer de camionero por las tierras del Sol Naciente. Partiendo de un almacén de cualquier ciudad importante de Japón, se nos va a dar una carga, que podemos aceptar o no. Y nuestra decisión dependerá del destino, de las ganancias que podamos obtener, del tiempo concedido para hacer la entrega y del tonelaje de la carga. Si aceptamos ésta, deberemos llegar al almacén y ciudad destino en el tiempo concedido. Pero los peligros van a ser muchos; no obstante, vamos a narrarlos a continuación:

—*La policía.* En cualquier paraje por el que discurramos, podemos ser detenidos por la policía, que realizará una revisión de la mercancía. Si por algún



motivo incumpliésemos la ley, seríamos multados.

— *La fatiga.* A medida que conducimos, vamos cansándonos y nuestros reflejos disminuyen, por lo cual reaccionamos tarde y con deficiencia a las dificultades que se nos puedan presentar. Para resarcirnos de este decaimiento, lo



mejor será parar en algún restaurante de la ciudad y comer algo. Al salir, estaremos como nuevos.

— *La gasolina.* Es importante estar atentos al indicador de gasolina, ya que, si nos quedáramos sin este precioso elemento, todo habría terminado. En diferentes pueblos y ciudades podremos repostar.

— *Los accidentes.* Se dan sobre todo cuando llevamos una alta carga de fatiga, o cuando circulamos por la autopista. Esto incidirá en una disminución de nuestros ingresos, puesto que tendremos que pagar la reparación y, además, asumir la pérdida de tiempo que conllevará ésta, lo cual puede hacernos entregar fuera del tiempo convenido nuestra carga, con la consecuente pérdida de salario.

No tienen por qué ir mal las cosas: todo lo contrario. Y entonces empezamos a ganar dinero y más dinero, que además de gasolina, peajes y comida, nos lo podemos gastar en equipar a nuestro preciado camión con radio, turbo-compresor, tanque adicional de combustible y muchos otros elementos. Y qué desgraciados seríamos si al ir tan bien no pudiéramos guardar todo lo conseguido para posteriores partidas. Por suerte no es así: si lo deseamos, podemos interrumpir nuestro juego y salvarlo, para poder luego reanudarlo a partir de ese punto.

En definitiva, un juego divertido, entretenido y completo.

Título: PAY & LOAD
Firma: Sony
Formato(s): Cartucho ROM 32 K
Sistema(s): MSX-1/MSX-2
PVP: 5.000 pts. aprox.

CRAFTON & XUNK

Crafton y su pequeño amigo Xunk han de descubrir los ocho códigos que permiten penetrar en la habitación de Zarxas, sede de la computadora central del Control Galáctico. Habrán de encontrar los científicos e interrogarlos: cada uno de ellos posee una parte del código secreto. Corredores tridimensionales, laboratorios, oficinas, intrincados laberintos llenos de los más dispares objetos y mobiliarios..., son los parajes por los que deberán deambular Crafton y su robotillo Xunk.





Muchos objetos pueden ser recogidos y usados para destruir, rechazar o divertir a los guardianes del Centro Galáctico (roboperros, punks de altanero pelo verde...). Conclusión: un programa original con detalles gráficos insuperables, cientos de habitaciones por explorar y una cuidada, aunque repetitiva, música.

Título: CRAFTON & XUNK
Firma: Infogrames
Distrib.: Ordenadores ATARI ST
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST
PVP: 2.670 pts.

CAR FIGHTER

¿Os acordáis de aquel estupendo programa denominado ROAD FIGHTER, que tantos buenos ratos nos hizo pasar, sobre todo a los amantes de la velocidad? Pues bien, el programa que a continuación os vamos a comentar tiene un gran parecido con el ROAD FIGHTER, e incluso podríamos llegar a decir que son prácticamente iguales (incluso del mismo año: 1985).

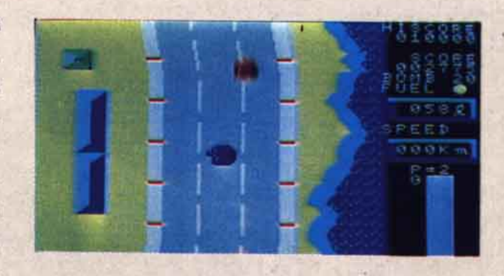
CAR FIGHTER es un cartucho de la casa japonesa Casio, y trata sobre una carrera de automóviles vista desde arriba y con un *scroll* vertical continuo.

En esta ocasión nos encontramos al volante de un importante modelo deportivo, en tránsito por las principales autopistas de los Estados Unidos. Nuestra misión consiste en llevar sanos y salvos desde San Francisco a Washington un importante maletín lleno de valiosos diamantes destinados a la industria aeroespacial. Nuestro coche es un Aston Martin, un potente deportivo que, además, está armado con una poderosa ametralladora y un lanzagranadas.



Naturalmente la misión no puede ser tan fácil, y por el camino seremos atacados por una gran cantidad de vehículos enemigos, entre los que cabe destacar los coches kamikaze, de gran velocidad, y los temibles camiones, que frecuentemente nos cortarán el paso.

A medida que vayamos avanzando encontraremos una serie de gasolineras donde podremos llenar de nuevo nuestro depósito, y así asegurar un poco más nuestra llegada a la ciudad siguiente. Mientras repostemos podremos ser echados de la gasolinera por otros vehículos. Las armas que poseemos las podemos disparar en todas direcciones,



incluso en diagonal, operación bastante difícil por cierto.

Nuestra partida se acabará cada vez que nos quedemos sin carburante. Podremos destruir a los coches enemigos y camiones (estos últimos con mayor dificultad).

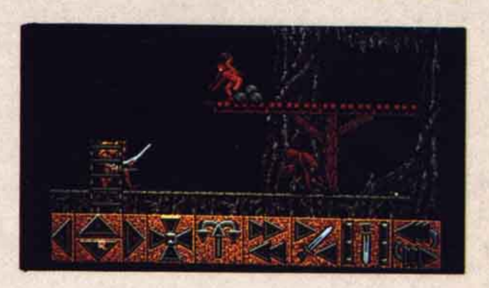
En definitiva, CAR FIGHTER es un programa más de la casa CASIO, que sigue en su línea de juegos sencillos, pero, eso sí, muy buenos y adictivos.

Título: CAR FIGHTER
Firma: CASIO
Formato(s): Cartucho ROM 32 K.
Sistema(s): MSX-1, MSX-2

BARBARIAN

Es difícil catalogar un juego tan espectacular como BARBARIAN, pero lo intentaremos. Podríamos decir de él que es un juego de *plataformas*, de *rol* con bellos gráficos, estupenda animación y totalmente absorbente.

Asumimos el papel de Hegor, el bárbaro, que debe penetrar en el mundo subterráneo (o submundo) de Durgan y encontrar la guarida de Necron, el antiguo enemigo de Thoron, padre de Hegor. Una vez destruida la gema maligna (que da su poder al nigromante), el mundo subterráneo se verá envuelto en grandes cataclismos y actividades volcánicas, por lo que deberemos escapar lo más rápido posible hacia la superficie.



En la parte inferior de la pantalla, encontraremos un panel de controles, que harán mover a Hegor y otras informaciones, como las vidas que nos quedan, el tiempo transcurrido desde el inicio del juego y las armas que poseemos. Podemos utilizar ratón, joystick o teclado, siendo el primero el más conveniente. Aparte de los movimientos normales, Hegor puede saltar —dando volteretas— si vamos corriendo, atacar y defenderse, o recoger o abandonar objetos.

Progresivamente, cuanto más bajemos, más dificultades, monstruos y guardias encontraremos. Podemos recoger flechas por el camino, siempre que tengamos arco para usarlas.

Utilizar el ratón para controlar a Hegor es un poco difícil al principio, pero a medida que vayamos entrando en el juego veremos que se convierte en



algo sencillo de usar. Aparte de los gráficos, excelentes por cierto, hemos de hacer hincapié en los efectos sonoros: gritos de Hegor y gruñidos de los monstruos.

Título: BARBARIAN
Firma: Psygnosis
Distrib.: Pyramide Soft S.A.
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST

HIGHWAY ENCOUNTER

Vortolandia (¡jo!, qué nombre tan vulgar) era el país de los vortons (lógico), grupos de robots altamente avanzados que vivían felices y comían robotices (¡y dale con las vulgaridades!), gracias a que todos ellos se hallaban coordinados por una supercomputadora (como siempre) que mantenía el orden.

Pero un día (tenía que pasar), no se sabe cómo, el superordenador se transformó en una gigantesca máquina de matar (no se iba a convertir en un gusanillo), dotada de un inmenso poder para realizar lo que se le antojara (bueno, supongo que no necesitaría tanto poder para ir al WC), y con ella, todos los vortons pasaron a formar parte de su vasto ejército, convirtiéndose en toda una serie de monstruitos capaces de realizar las fechorías más inimaginables: bolitas



de pinchos, platillos volantes, aspiradoras y demás chatarra sideral (menudo lío).

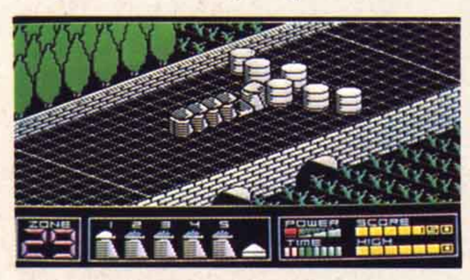
De entre todos, sólo cinco consiguieron salvarse, y ahora, tras apoderarse de una bomba especial anticomputadoras locuelas, marca ACME, han de recorrer todas las secciones del planeta hasta... ¡plaf!:

—¡No les da vergüenza! Ya está bien de soltarle siempre el mismo rollo al pobre lector. ¡Escucha!, escucha cómo ronca.

—¡JJJJJ! ¡ZZZZZZ!

— Pero ¡oiga!, que el juego lo estoy comen...

—¡Cierre el pico de una vez, pájaro! Y usted, lector, sí, sí, usted, ¡despierte! A ver si se entera de una vez. Éste es un excelente juego, con unos gráficos aceptables, si bien un poco monocromos, una música que brilla por su ausencia, y un buen nivel de adicción. Lo único que has de hacer es tener un poco de paciencia y montar una estrategia para, en cada sección, retirar los obstáculos que impiden el paso a los vortons supervivientes, y, para matar dos pájaros de un tiro (los monstruitos y el pesado ese que estaba hablando antes), colocarlos para que sea a los enemigos a los que les corten el paso, y la manada de



refugiados pueda continuar avanzando tranquilamente. Y todo ello lo habrás de realizar en un tiempo límite, ya que, transcurrido éste, la computadora dará la señal de ataque, y el desastre se habrá consumado. Y, por último, ten presente que los vortons se desplazarán a una velocidad constante mientras nada se lo impida, pero, si caen en combate, habrás de ser tú quien transporte la bomba, cosa que, aunque no lo parezca, aumenta la dificultad del juego. ¿Lo has entendido? Pues, ¡hala!, a jugar. Y usted, ya puede abrir la boca.

— ¡Oiga, esto es inadmisible! Me quejaré al redactor jefe y se enterará de lo que...

¡Plaf!

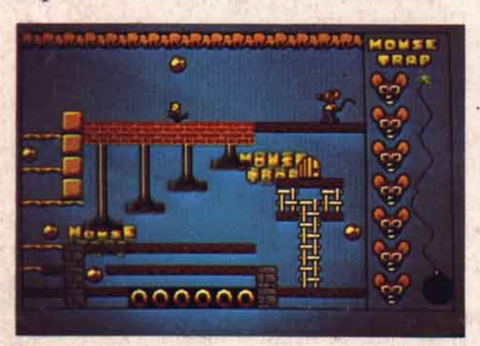
— Rectifico; mejor estése callado otro ratito. Hasta parece más guapo con la boca cerrada.

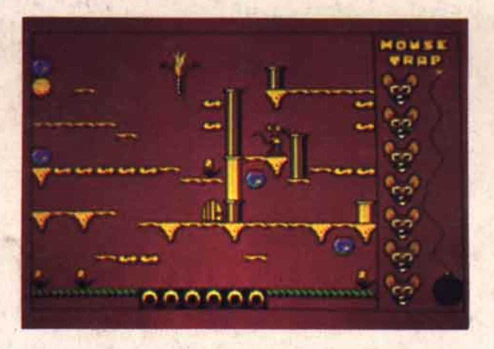
Título: HIGHWAY ENCOUNTER
Firma: VORTEX Software
Distrib.: ERBE Software
Formato(s): Cassette
Sistema(s): MSX-1, MSX-2, Spectrum, Amstrad
P.V.P. : 875 pts.

MOUSE TRAP

Pocos programas de plataformas, tiempo, nervios de acero y recorrido lógico hay para los ST. MOUSE TRAP (ratonera) pertenece a uno de ellos: un arcade (si lo podemos denominar así) bien realizado, rápido, multicolor, ingenioso.

El juego consiste en diferentes pantallas (aproximadamente 45) en las que MARVIN, el ratón protagonista (controlado por joystick o teclado) ha de recoger diferentes objetos situados por la pantalla, en plataformas y altillos, que le permitirán salir de la ratonera donde





permanece encerrado con diversos monstruos (uno muy parecido al de las galletas) y objetos letales para él. Quizás este programa sea uno de los más fáciles de controlar desde el teclado y merece la pena tenerlo en tardes de hastío, donde la lluvia, el frío o el aburrimiento dejarán paso a la lógica.

Título: MOUSE TRAP
Firma: Microvalue
Distrib.: TOU S.A.
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST
PVP: 3.900 pts.

DON QUIJOTE

DON QUIJOTE, el ilustre caballero andante español descrito en la brillante novela de CERVANTES, ya tiene su versión para ordenador. Así es cómo el más brillante de nuestros personajes literarios ha sido por fin llevado a las pantallas de nuestros apreciados ordenadores, en forma de aventura gráfico-conversacional y totalmente en castellano.

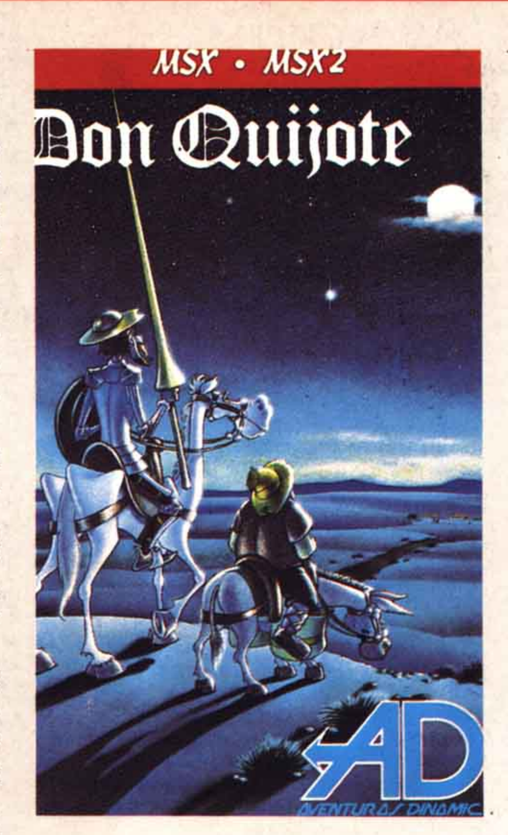
La aventura está basada en la novela del conocido autor, pero no es totalmente fiel a la inmortal obra. Así pues, esta versión informática del QUIJOTE tiene algunas pequeñas variaciones, para lograr un poco más de alegría y buen humor.

El programa, en sus versiones para Spectrum, Amstrad y MSX, ha sido elaborado de la forma habitual que viene utilizando Dinamic: un sistema de dos cargas, una por cada cara del cassette. En cada una de estas partes tendremos misiones diferentes a resolver, y para poder acceder a la segunda fase necesitaremos un código que se nos dará al finalizar la primera fase.

El objetivo de la primera parte es armarnos caballeros, y el de la segunda, rescatar por fin a nuestra amada dama, Dulcinea.

Por otra parte, la verdad es que el texto que acompaña las imágenes (también nos podemos encontrar texto solo) está muy bien elaborado e incluye algunas notas de humor, lo que hace que la aventura no se haga aburrida. El número de acciones que podemos realizar es bastante amplio: contamos con cuarenta acciones, hasta que el QUIJOTE nos comunica que está hambriento, y diez más hasta que muera, en caso de que no coma cuando nos lo pide. A veces resulta conveniente realizar acciones que resultan sin sentido.

Los mensajes que le damos al caballero andante se construyen mediante un verbo, que irá en infinitivo, y un nombre. También podemos intercalar artículos y preposiciones, aunque éstas muchas veces no son tenidas en cuenta. Ejemplos de mensajes que podremos dar al QUIJOTE son: examinar las estanterías, atacar al león con la espada,



coger el libro de las caballerías, abrir la puerta, etc. Además podemos introducir una enorme cantidad de verbos, como, por ejemplo: poner, comer, dormir, descansar, examinar, luchar, abrir, coger, dar, cortar, observar, apagar, aportar, contemplar, escalar, esperar, facer, golpear, hablar, hacer, llamar, subir, tirar, velar, cantar, abrir, romper, luchar, saltar, picar, encender, beber, mover, saltar, cavar, etc.

Junto con los verbos también podemos introducir una gran cantidad de nombres, para acabar de formar la frase. Algunos de ellos son: acantilado, agujero, estantería, sábanas, ventana, vino, aceite, cocina, cofre, árboles, espada, libro, dormitorio, habitación, herramienta, martillo, matorral, llave, león, hidalgo, sopa, suelo, moras, muebles, pared, ovejas, pala, yelmo, princesa, sal, clavo, bacalao, armas, aspas, puerta, etc.

También podremos indicar la dirección con la que queremos ir introduciendo los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste, o sencillamente la inicial de cada uno.

Otra característica importante del programa es la de poder grabar la partida y posteriormente recuperarla. Para grabarla, nada más sencillo: debemos teclear el comando GRABAR, y entonces el programa nos hará una serie de preguntas. Para cargar una partida posterior sólo deberemos teclear el comando CARGAR y responder a unas cuestiones que nos formulará el ordenador. Fácil, ¿no?

Otros comandos útiles del programa son los siguientes:

— MODO: Permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto. Si no accionamos este comando, la aventura se desarrollará en modo gráfico, es decir, con gráficos y el texto abajo. Si elegimos la segunda opción, o sea, la de texto, jugaremos viendo sólo éste.

— M o MIRAR: Esta opción permite averiguar la situación en que nos encontramos.

— I o INVENTARIO: Da una lista completa de todos los objetos que llevemos encima.

— AYUDA: Esta opción es de gran utilidad en algunos casos, sobre todo cuando estemos más apurados.

ACABAR: Si introducimos esta opción volveremos a reiniciar la aventura.

En resumen, la verdad es que podemos hacer una valoración global bastante positiva del QUIJOTE.

El programa, aunque es una aventura gráfico-conversacional, llega a alcanzar unos niveles de adictividad impresionantes. Los gráficos, si bien no son nada del otro mundo, son aceptables y el nivel de entendimiento del texto, junto con su relativa dificultad, son excelentes. A resaltar también la portada.

Título: DON QUIJOTE
Firma: Dinamic Software
Distrib.: Dro Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore
P.V.P.: 875 pts.

THE MSX NEWS

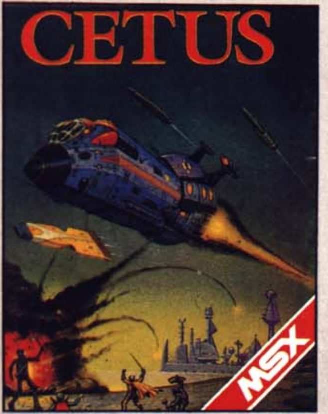
Fundado en 1988 por DISCOVERY Informatic
Redacción y Administración: Arco Iris, 75 - 08032 BARCELONA
Teléfonos: (93) 256 49 08 - 09

NUMERO 1 - 1988
PRECIO POR EJEMPLAR: 975 Ptas.

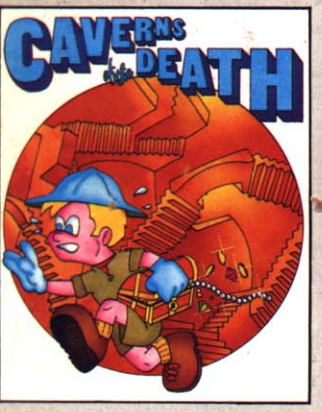
ULTIMA HORA

LOS SIETE GRANDES SE REUNEN EN ESPAÑA

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos



endis dolorib asperiore repellat. Hanc ego cum tene sentntiam, quid est cur verear ne ad eam non possing accommodare nost



conveniunt. dabut tutungbene volent sib conciliant et, al is aptissim est ad quiet. Endium caritat praesert cum omning null siy.



sint occaecat cupidat non rovide, simil tempor sunt in culpa qui officia eser mollit anim id est laborum et dolor fugal.

Et ha umd dereud facilis est er expedit distinct. Nam liber a tempor cum soluta nobis eligend optio.
At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos

At vero eos et a nissim qui blan lenit algue duo tur sint occaec simil tempor s serunt mollit a lor fugal. Et ha expedit distinc soluta nobis el quod a impedit ceat facer possi sumenda est. Temporem aut debit aut tum eveniet ut er re non este recus itaque earud re te delectus au a periore repellat ntiam, quid est possing accom paulo ante cun gat. Nos amice potest fier ad

morite it tum etia ergat. Nos amice et nebevol, olestias access potest fier ad augendas cum conscient to factor tum toen le-

por suscipit lat commodo con Duis autem vel henderit in vol son consequat. nulla pariatur. Justo odio digni lupatum deleni sais exceptur si rovide, simil te ficia eser molli dolor fugal.
Et ha umd der distinct. Nam li nobis eligend
At vero eos et a nissim qui blan lenit algue duo simil tempor su serunt mollit a. lor fugal. Et ha expedit distinc soluta nobis el quod a impedit

aour office debit aut tum rerum necessit aib saepe eveniet ut er repudiand sind et molestia non

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos dolor et molestais exceptur sint occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est

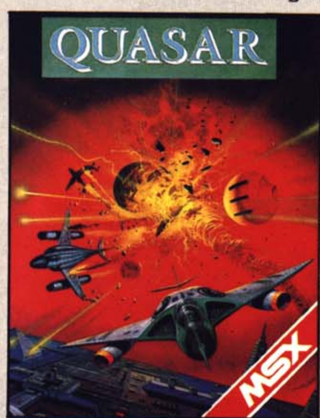
to factor tum da. Et tamen i dut est nequ gen epular r nulla praid in nuiti potius i gist and et d vitat igitur iustitiami ae miny infant a neg facile effi tiner si effece et liberalitat tutungbene v aptissim est praesert cum cand quaerer ra proficis fa autend unan lor sit amet, sed diam nor cidunt ut labo erat volupat. mi quis nostr

gum odioque civiuda. Et tamen in busdad ne que pecun modut est neque nonor imper ned libiding gen epular religuard on cu-

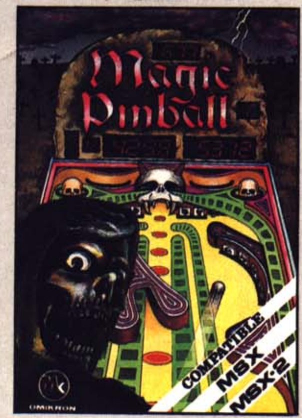
At vero eos et nissim qui bl lenit algue du tur sint occa simil tempor serunt mollit lor fugal. Et l expedit distii soluta nobis quod a impe ceat facer po sumenda est Temporem au debit aut tui eveniet ut er non este rec itaque earud te delectus ai periore repell ntiam, quid e possing accq paulo ante ci gat. Nos amic potest fier a

boris nisi ut aliquip ex e commodo consequat.
Duis autem vel eum irure d

piditat, quas nulla praid im umdnat. Improb pary minuiti potius inflammad ut coercend magist



mim veniami quis nostrud excercitation ullamcorper suscipit laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



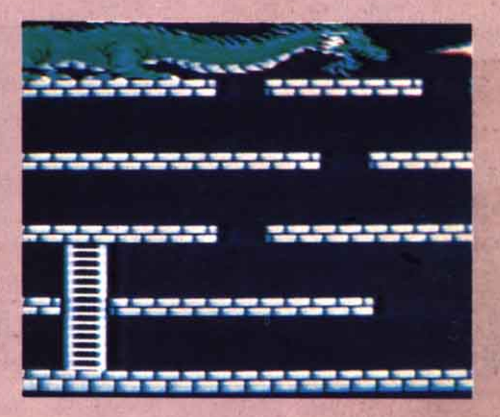
occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id e laborum et dolor fugal. Et rumd dereud facilis est e dit distinct. Nam lier cum soluta nobis comque nihil anim id quod cer possi assume pelle Te m quinsud et coit aut tum rerum saepe eveniet ut er id sind et molestia non recusand.

ULTIMA EDICION

THE MAZE OF GALIOUS

Hoy os presentamos, después de haberlo anunciado durante varios números anteriores, el mapa de KNIGHTMARE-2 (THE MAZE OF GALIOUS) con el que podréis acabar ya y de una vez por todas con este interesante arcade laberíntico de KONAMI. Los cifras indican dónde podemos conseguir aquello que hasta ahora era inaccesible a muchos de vosotros. Las letras se refieren a los nueve mundos, el décimo es aleatorio. ¡Suerte!.

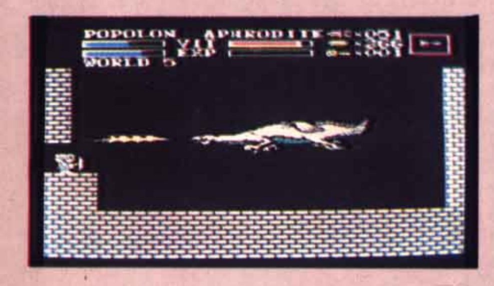






LOS OBJETOS.

1. Biblia
2. Arpa
3. Collar
4. Pendientes
5. Yelmo
6. Pluma



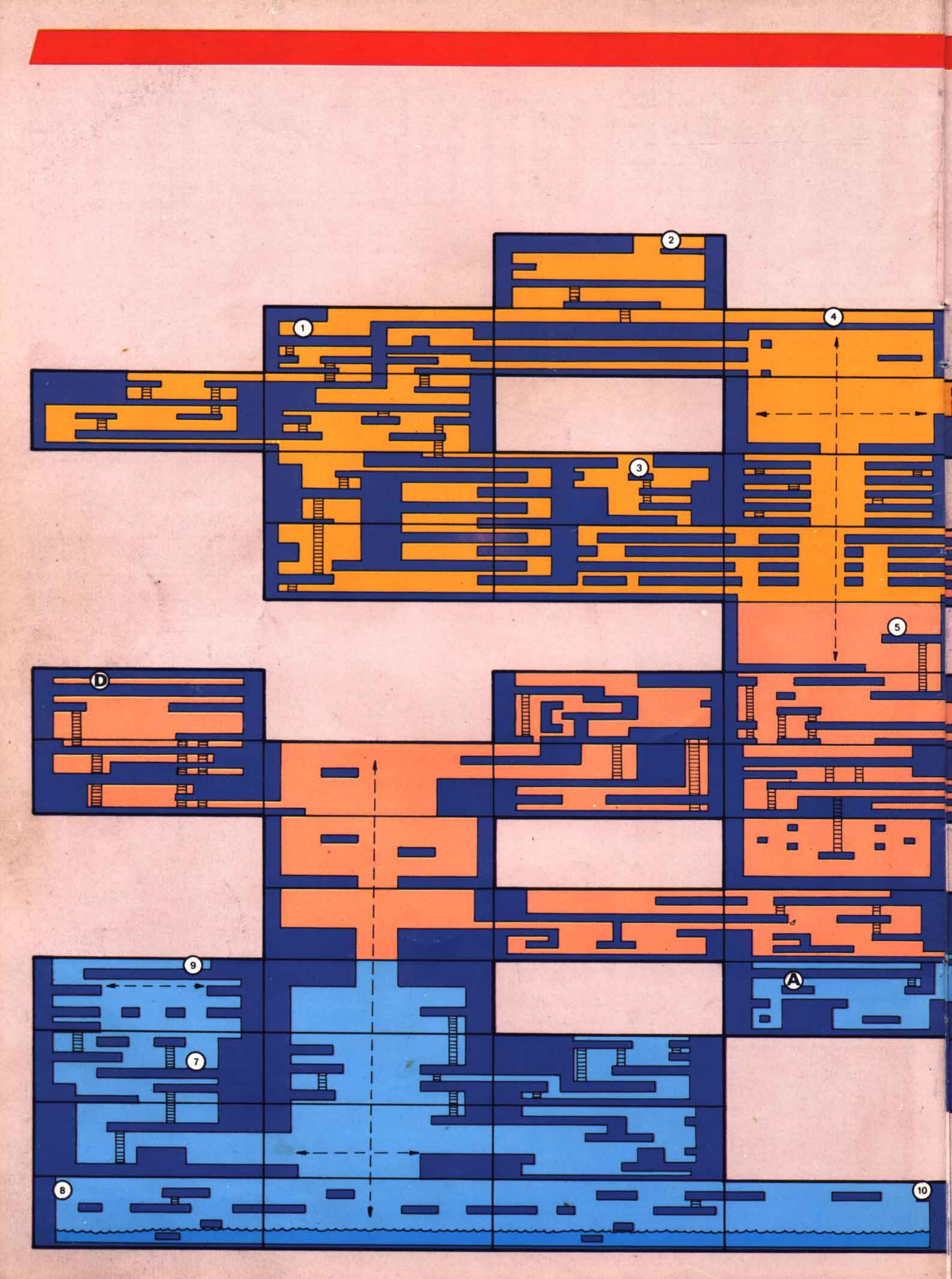
7. Minas
8. Colgante
9. Pan y agua
10. Triángulo
11. Halo
12. Llave del primer mundo
13. Mariposa que restaurará nuestra energía
14. Campana



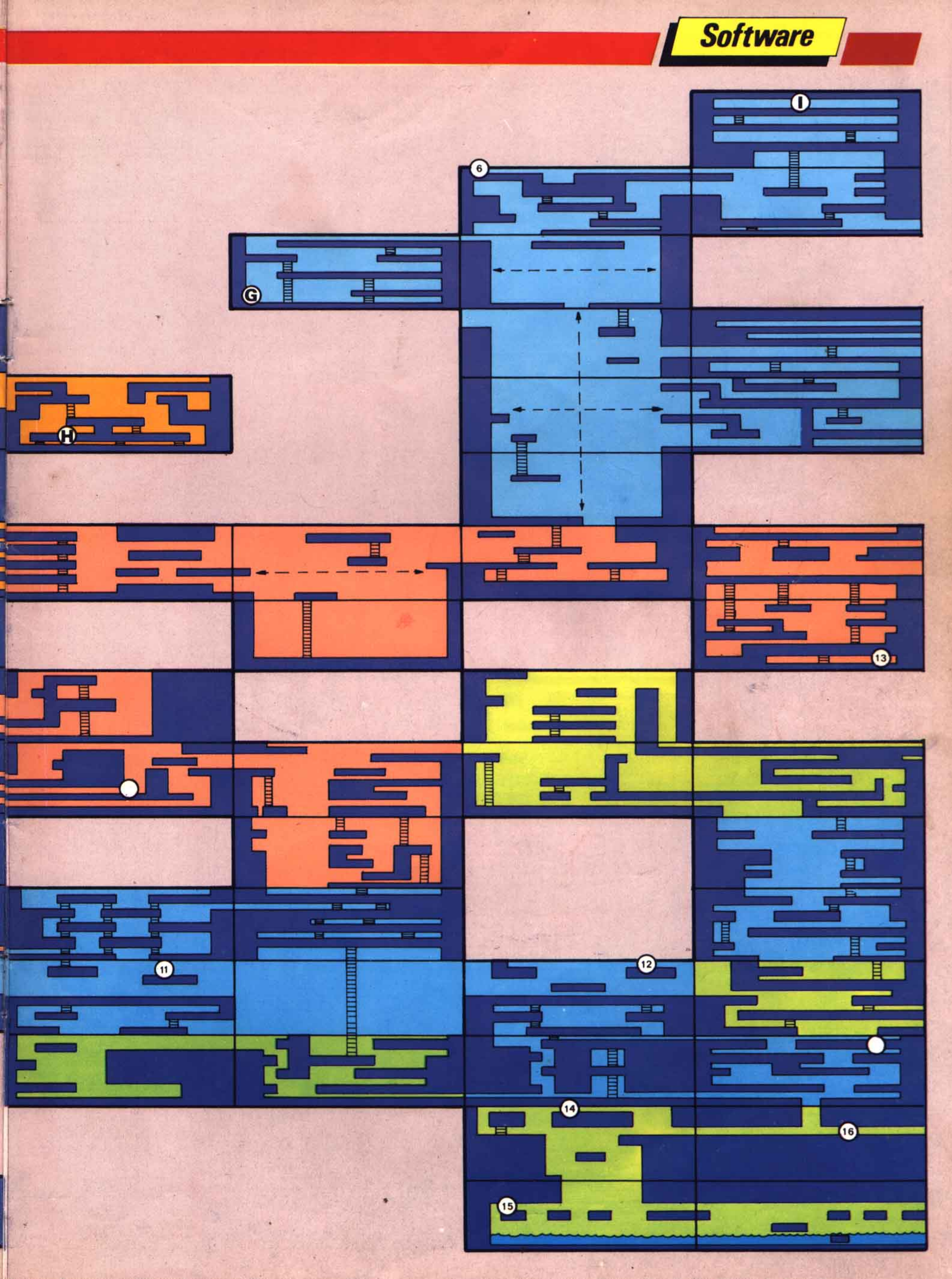
15. Zapatos
16. Muro que se cierra
17. Escudo de oro
18. Anillo
19. Cruz
20. Lámpara
21. Concha sonora
22. Lupa y escudo de bronce
23. Vestimenta
24. Coraza
25. Sal
26. Casco
27. Cántaro
28. Corona
29. Escudo de plata
30. Bolas de fuego
31. Brazalete
32. Fuego
33. Si uno de los dos personajes muere, nos desplazamos hasta este punto con 100 flechas, 100 monedas y 20 llaves y resucitarán Popolon o Afrodita

LOS MUNDOS.

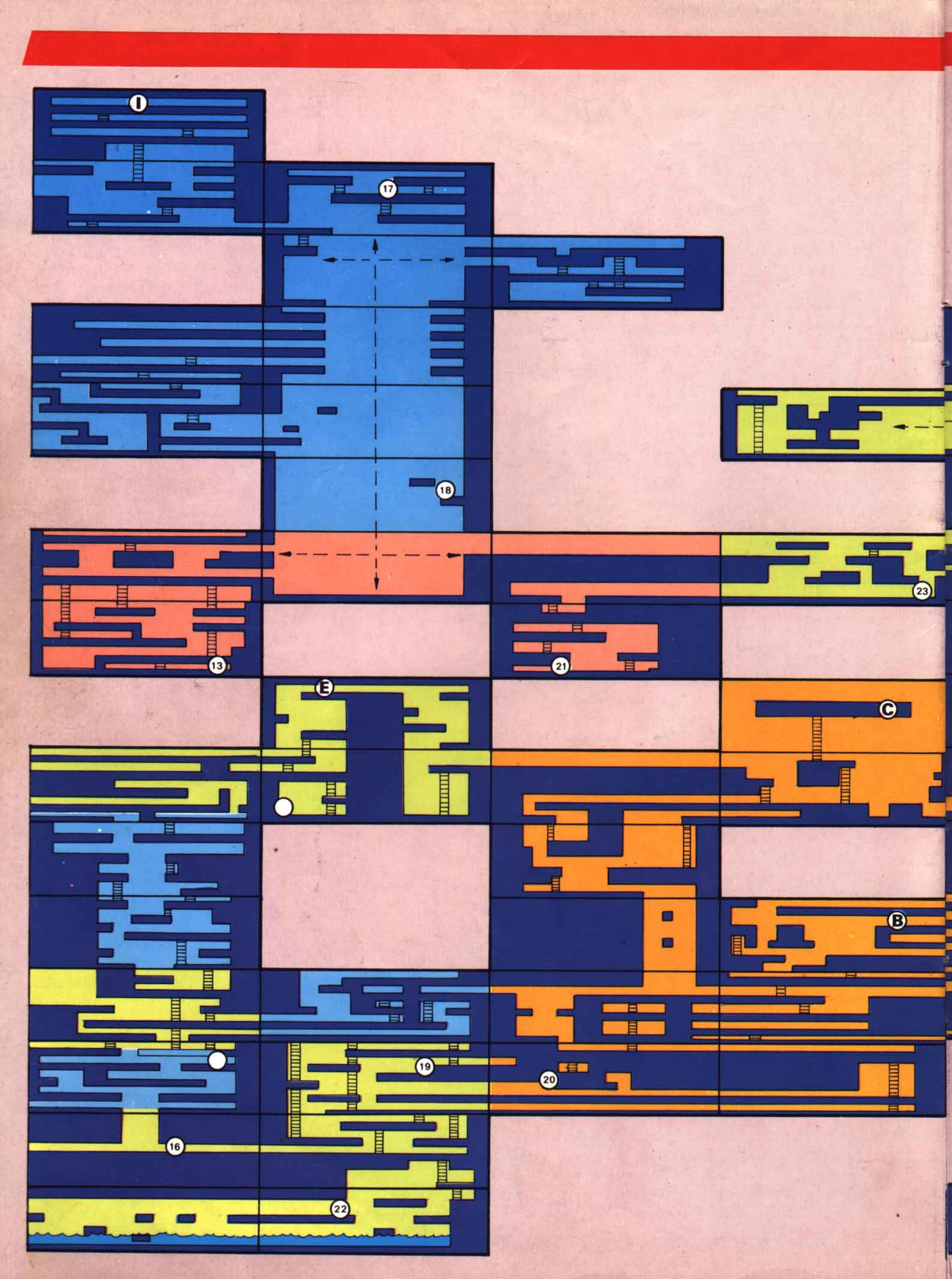
A. Mundo primero
B. Mundo segundo
C. Mundo tercero
D. Mundo cuarto
E. Mundo quinto
F. Mundo sexto
G. Mundo séptimo
H. Mundo octavo
I. Mundo noveno



1
2
3
4
5
D
9
7
A
8
10



I
6
G
H
13
11
12
14
16
15



I
17
18
13
21
23
E
C
B
19
20
16
22

26
27
24
28
29
31
30
33
F
25
32

NIGHTS



ARMAS



Elimina al esqueleto.



Acaba con la muerte.



Destruye al fantasma.



Mata al monje loco.

Da inmunidad.



Permite a nuestro héroe moverse

LECTURA DEL PLANO

- *Las letras indican el tipo de arma que podemos encontrar en cada habitación (véase la tabla de armas).*
- *Los puntos de partida son aleatorios.*
- *El martillo, el reloj de arena, la Bíblia y el crucifico se encuentran en puntos cercanos a los seres que tienen que destruir.*
- *Atención a la orientación de la brújula.*
- *Las zonas negras no son accesibles.*
- *Los puntos simbolizan arcos.*
- *El personaje, blanco al inicio, se torna amarillo la primera vez que lo tocan, verde la segunda y queda eliminado la tercera. Perderemos una vida si somos tocados pora lguno de los cuatro seres demoníacos.*

HADE







		A	B	C	D
1		0	0	0	0
2		0	0	0	0
3		0	0	0	0
4		0	0	0	0
5		1/2		0	
6			0		1/2
7		0		1/2	
8			1/2		0
9		0	0	0	0

TABLA DE LOS EFECTOS DE LAS ARMAS:

0: *El monstruo se elimina.*

1/2 *El monstruo se divide en dos más pequeños.*

Otra figura: El monstruo se transforma en otro diferente a causa de determinada arma.

THE TREASURE OF USAS

Continuamos este mes con el comentario y mapa de los últimos niveles de EL TESORO DE USAS.

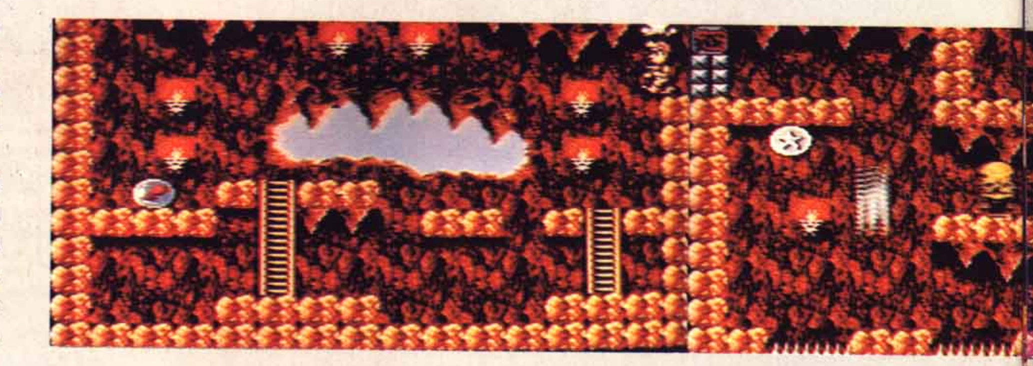
NIVEL III. FASE 2

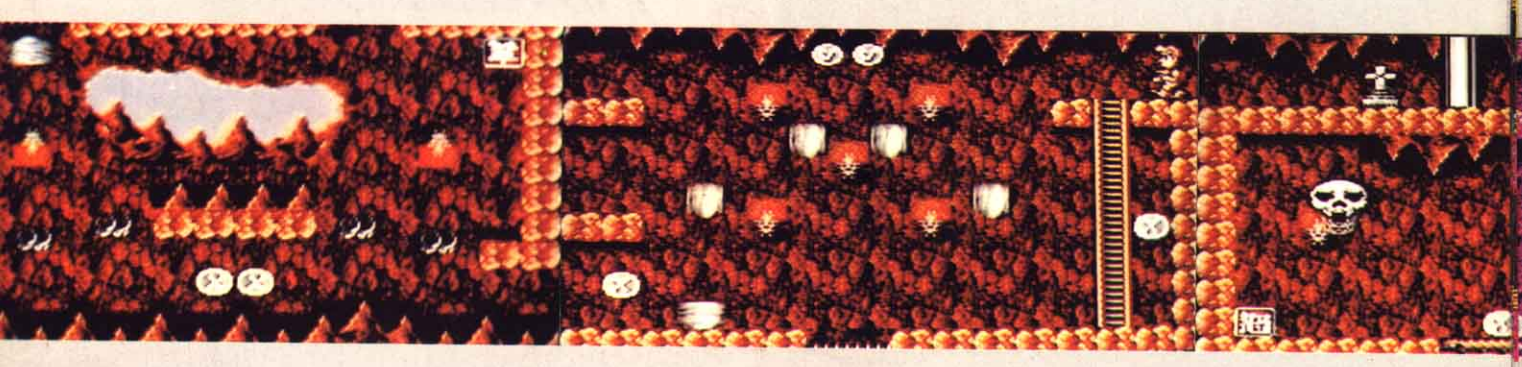
Subimos por la gran escalera y cogemos las monedas. Se abrirá el suelo y hay que dejarse caer después de haber cogido las veinte monedas, bajaremos y, sin que nos toquen las gotas, seguiremos hacia la derecha. La siguiente tiene unas cintas transportadoras, y ayudándonos de los transportadores y elevadores que hay seguiremos ascendiendo. Llegaremos a la pantalla de la puerta. Cogeremos el arma y luego volveremos por donde vinimos, pero al llegar a la pantalla en la que hay cuatro transportadores y que tiene su única salida por la izquierda dejaremos que se abra el suelo y caeremos.

Subiremos con la única diferencia que ahora estaremos en el camino de la derecha. Al llegar a la última pantalla deberemos saltar sobre el elevador, y de ahí hasta el transportador; nos dejamos caer sobre el contrapeso y de ahí otra vez al elevador, volviendo al transportador y dirigiéndonos a la puerta. Será otra vez la termita la que nos reciba.

NIVEL III. FASE 3

Una vez dentro de esta ruina, tendremos que dejarnos caer para coger el arma. Eliminaremos al enemigo volante y, volviendo a la pantalla por donde entramos, subiremos por la escalera. Empujaremos las tres piedras por el agujero y después seremos nosotros los que pasemos por él. Saltaremos a la derecha, sin bajar por la escalera; en la siguiente pantalla sí deberemos subir, para empujar las piedras por el agujero, y tras lo cual subiremos por el elevador para ir a la pantalla contigua izquierda. De ahí empujaremos otra piedra para lanzarla por donde lanzamos las anteriores. Después la seguiremos y, cuando estemos sobre las cuatro piedras, tendremos que saltar hacia la derecha. Subiremos luego por la gran escalera; si después tenemos ganas de recoger dinero, sólo tenemos que lanzarnos por el hueco volviendo luego a subir. Cuando tengamos suficientes monedas, tenemos dos alternativas: si vamos por la escalera superior derecha iremos de esta forma a coger más monedas; tras esto o





si no hemos querido hacerlo, la forma de llegar a la puerta es seguir el camino al que da la escalera izquierda. Elijamos lo que elijamos, tendremos que tener en cuenta que el suelo se va a abrir. Si hemos preferido esta última opción, porque no queremos la otra o bien ya la hayamos hecho, lo primero que vamos a encontrar son dos chinos cabezones a los que matar. Seguiremos hacia la derecha y subiremos la escalera.

Después, ayudándonos del elevador, pondremos en funcionamiento el contrapeso. A continuación, aprovechándonos del transportador, entraremos por la puerta. Ajustaremos las cuentas con el llorón y saldremos de la ruina camino de la última de esta fase.

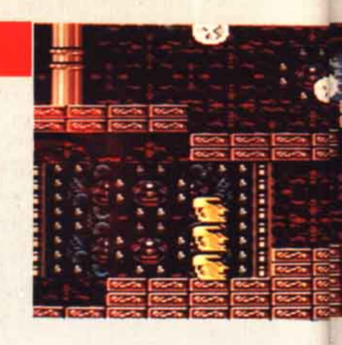


NIVEL III. FASE 4

Si vamos por la parte de abajo, sólo cogeremos monedas, teniendo que volver a continuación al comienzo de esta ruina. Mataremos a las orugas y después subiremos por la gran escalera, teniendo que eliminar dos pájaros carpinteros por el camino. Entonces deberemos subir a los transportadores para llegar a la pantalla de la derecha, donde esquivaremos a los negritos hula-hula, que, como se ve, aquí no están en ghettos yanquis sino que campan a sus anchas por toda la pantalla.

En la próxima subiremos por la escalera de la derecha. Colocándonos sobre el contrapeso, levantaremos la columna y subiremos por la escalera derecha. En esta pantalla tendremos otra vez que subir una columna y dirigirnos luego hacia la izquierda dos pantallas. Si no tenemos el arma que nos piden, subiremos por la escalera, la cogeremos y nos dejaremos caer. Ahora, hayamos hecho o no esto último, tendremos que ir hacia la izquierda hasta que lleguemos a la pared. Una vez ahí se nos abrirá el suelo y podremos subir por la gran escalera de la izquierda.

Matando a los dos pájaros carpinteros, tendremos el camino libre para seguir subiendo. Teniendo mucho cuidado de no caer en los agujeros que se abren, llegaremos a la puerta. Después de matar al forzudo iremos a rescatar al niño en el templo del Buda. Para rescatarlo deberemos matar al Buda de



Alchi, el cual esta protegido por objetos que caen del techo, que no del cielo, y la única manera de acabar con él es mediante el destrozo de los tres objetos que gracias a la fuerza levitatoria que les ha dado el Buda están volando por los aires. Mientras, él se entretiene con unos rayos electrolíticos que salen de sus manos.

A continuación, una chica muy atractiva, llamada Bee, nos regala 200 monedas por rescatar al bebé. Y por si esto fuèra poco, nos guiña el ojo, tomando mi compañero este gesto como algo más de lo que en realidad era.

GANDHARA RUINS

Ya hemos llegado al cuarto nivel. Pero no es el momento para descansar. Pasado largamente el ecuador del programa, ya no vemos tan lejos el final del juego. Cogeremos aire y con ímpetu entraremos en este nivel, complicado pero no excesivamente.

NIVEL IV. FASE 1

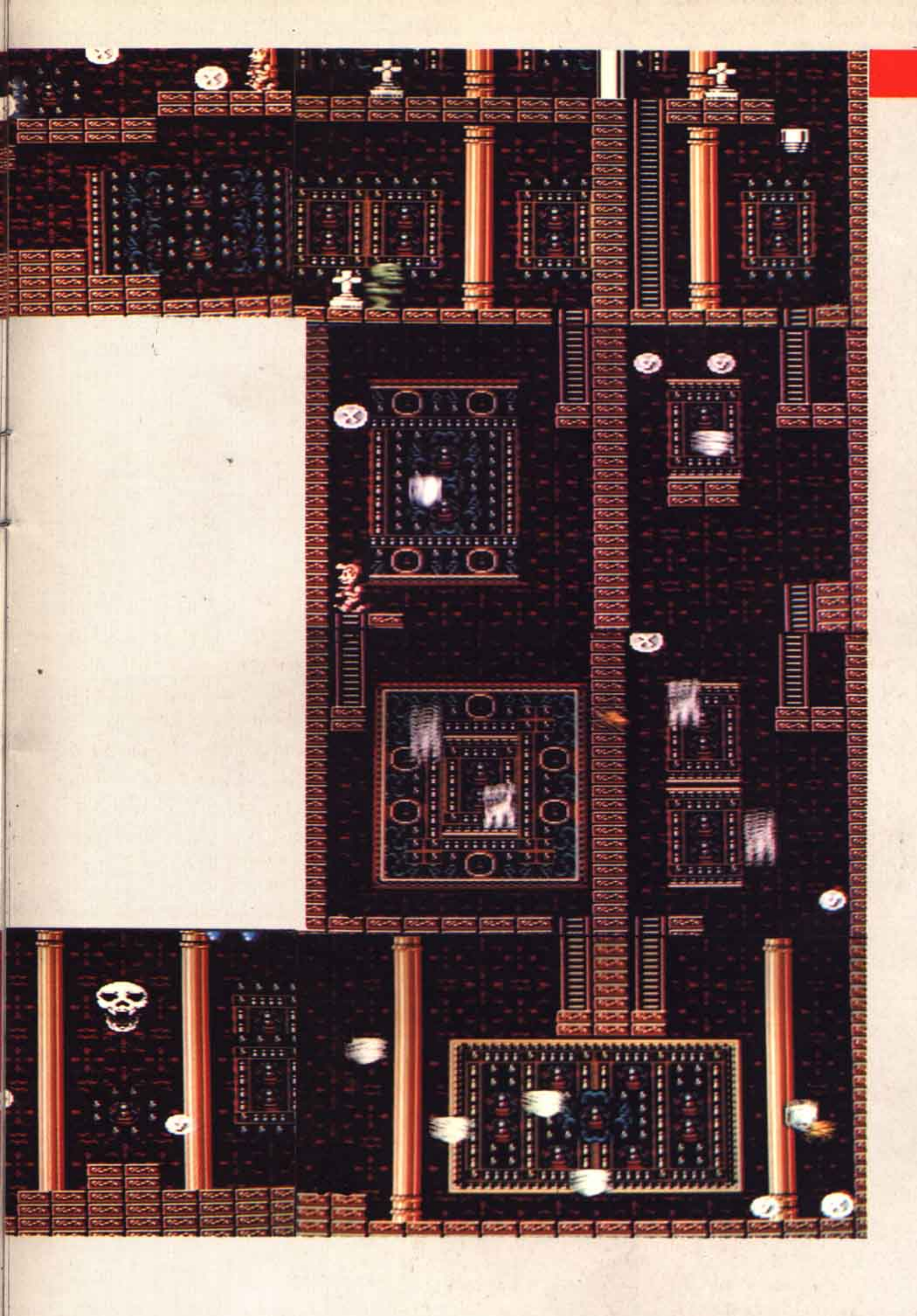
Iremos a la izquierda hasta que encontremos escaleras, subiremos por ellas y luego pasaremos por la cinta transportadora, saltando al otro lado. Nos encontraremos con dos orugas y fantasmas. El suelo se abrirá y tendremos que caer, yendo a la derecha. Subiendo por la escalera, llegaremos a una pantalla donde podremos probar nuestro arte culinario con el pulpo que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Nos dejamos caer por el agujero grande y conseguimos el arma. Volvemos a subir, pero esta vez no caemos, yendo a la izquierda, aprovechando los transportadores. Subiremos y pasaremos a la pantalla contigua. Pondremos en marcha el contrapeso y volveremos a la pantalla anterior; subiendo otra vez, pero sin caer, tendremos que pasar por debajo de la columna. Seguidamente estaremos en una pantalla en la que hay una roca. Subiéndonos a ésta nos pondremos encima de los transportadores, y pasando de pantalla podremos comprobar que la que tenemos que pasar ahora no es muy difícil, pues sólo tiene dos caballeros. Después de acabar con ellos, subiremos al elevador y pasaremos de pantalla por la parte superior. Saldrán negritos hula-hula, pero sin ir por ellos nos dirigiremos por abajo con cuidado de no caernos en el agujero que se abre.

En la siguiente salen cabezas de la isla de Pascua, a las que KONAMI parece haber cogido gran cariño, pues ya las ha hecho protagonistas de algunos de sus últimos programas. Volviendo a lo nuestro, también aquí se abre el suelo, pero, esquivándolo y siguiendo hacia la derecha, llegaremos a la puerta. Nos estará esperando el monstruo ignífugo para darnos un "caluroso" recibimiento.

NIVEL IV. FASE 2

Empezábamos a estar cansados, pero, intuyendo no muy lejano el final, intentábamos aguantar hasta ese momento.

En este nivel lo primero que tenemos que hacer es ir a la pantalla contigua, subiendo por la escalera y, gracias al contrapeso, pasar bajo la columna y saltar cuando se abra el suelo. Bajamos por la escalera y vamos a coger el arma. Subimos y vamos a la izquierda. Nos subimos al contrapeso cuando se abra el suelo y damos la vuelta. Cuando hayamos pasado la columna, el suelo se vuel-



ve a abrir, lo saltaremos. Después pasaremos por los transportadores y entraremos en la pantalla de la izquierda por arriba. Saltaremos los ganchos y mataremos las orugas. Tiraremos la piedra hasta que quede debajo del agujero. Subimos por la pantalla de la derecha y vamos por la parte superior de la pantalla a la de la izquierda. Empujaremos la piedra hasta ponerla encima de la otra y saltando desde ellas pasaremos a la izquierda.

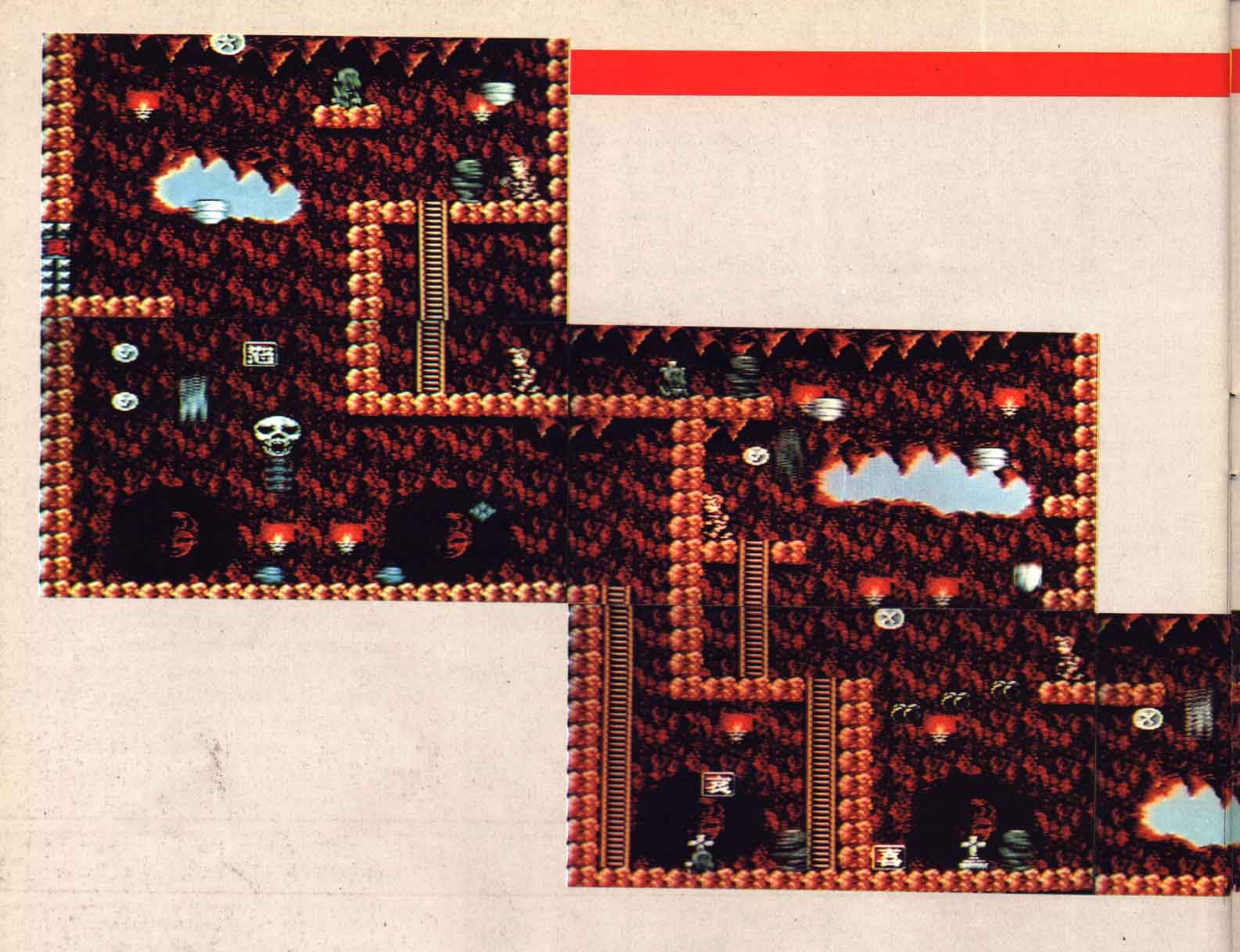
Matamos al cabezón chino y subimos al elevador. Abrimos la puerta y no entramos. Cogemos la estrella, con lo que nuestro marcador de monedas aumentará en cien. Luego vamos a la derecha dos pantallas. Cogemos el arma de la felicidad. Nos dirigimos a la puerta y, como ya está abierta, entramos. La termita morirá pronto, ya que la estamos atacando con la mejor arma.

NIVEL IV. FASE 3

El cansancio empieza a adueñarse de nosotros, pero después de horas de lucha no queremos dejarlo ahora. Abriendo la puerta, nos dirigiremos a continuación hacia la izquierda y recogeremos el arma. Luego nos dejaremos caer y empujaremos la piedra a una pantalla donde hay dos escaleras grandes. Empujamos la piedra hasta que quede debajo del agujero que hay a nuestra izquierda. Subimos y cuando nos encontremos en la primera pantalla subimos al elevador, yendo a la izquierda. La piedra que veamos la empujaremos, dejándonos caer tras ella. Iremos a la izquierda y empujaremos una piedra que hay allí, volviendo luego por la que dejamos. La dejamos caer por el mismo agujero y luego la seguimos nosotros. Nos subimos en el transportador y en el elevador y vamos a la izquierda. Pasaremos con cuidado de no caer en los pinchos. Cuando lleguemos a una pantalla donde hay tres ganchos, subiremos y luego, colocándonos sobre los transportadores, subiremos e iremos a la izquierda. Sin caernos en el agujero que se abre, subiremos por la escalera. Ayudándonos por los transportadores, cogeremos las monedas y nos introduciremos en la puerta, deseando que el llorón no nos quite mucha energía con sus lágrimas.

NIVEL IV. FASE 4

Subiremos por la escalera y luego nos dejaremos caer pasando por debajo de la calavera, que suelta murciélagos. Hacia la izquierda encontraremos orugas y negritos hula-hula. Subimos y saltando el agujero que se hace llegamos a la pantalla contigua. Aprovecharemos las raquetas de ping-pong para ir a la derecha, subiendo al transportador. De aquí saltamos el agujero que se abre, yendo a continuación a la escalera. Subimos y vamos a la izquierda, donde apareceran sapos. Hay que seguir a la izquierda y subir por la escalera. Esquivando y matando esqueletos voladores iremos a la derecha y veremos la pantalla del sapo, aunque ahora nos encontramos por arriba. Seguimos hacia la derecha y subimos al contrapeso. Rápidamente saltamos y subimos al transportador. Después de la columna se abre el suelo. Subimos y caerá una roca. La esperamos y, cuando haya pasado, subiremos la segunda escalera. Saltamos y se abrirá el suelo. Volvemos a saltar y se volverá a abrir. Entramos por la



puerta. Después de matar al forzudo iremos por el cuarto Buda, al que, llevando suficientes monedas y con la utilización de nuestras artes marciales, no nos debe resultar muy difícil eliminar.

MOHENJO DARO

Esta vez nos encontramos en las ruinas de AGRA, ciudad india famosa por su mausoleo de TAJ MAHAL. En los sótanos de éste tendrán lugar nuestros últimos escarceos para conseguir las cuatro piezas que hemos venido a buscar.

NIVEL V. FASE 1

Entrando por la primera puerta, lo primero que deberemos hacer es subirnos a la escalera y coger las monedas. Volveremos a ir a la derecha por arriba y luego bajamos para cubrirnos del pulpo. Todo esto lo deberemos hacer con mucho cuidado para no caer a los pinchos. En la siguiente nos apoyamos en el muelle y luego saltamos sobre el transportador. De éste subiremos a uno de los bloques. Nos dejaremos caer sobre el otro muelle. En la pantalla contigua, y pasando de transportador a transportador, cogeremos cien monedas. Luego volvemos a la pantalla anterior y subimos a los bloques. Vamos otra vez a la derecha y subimos por la escalera.

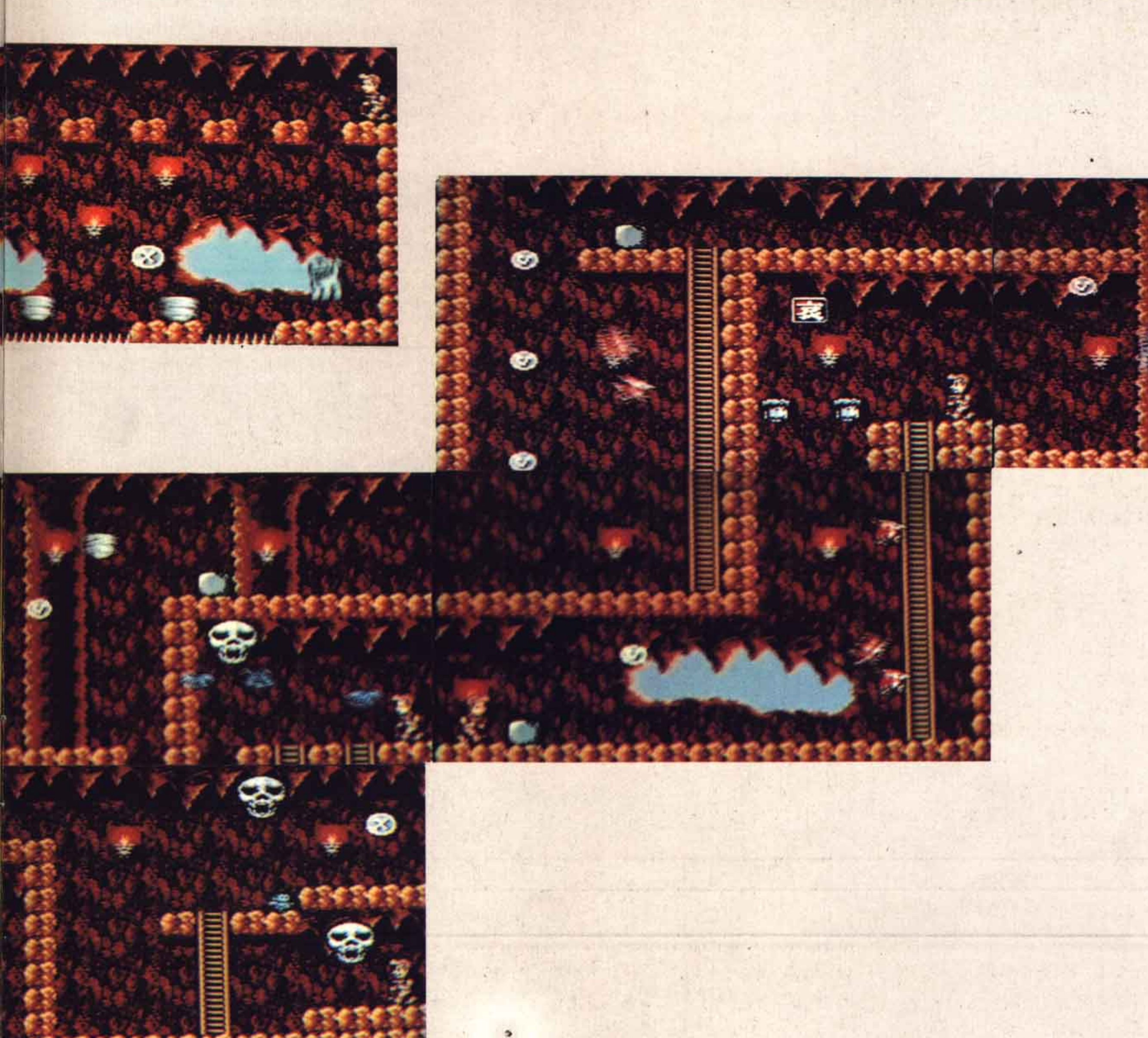
Tendremos que deshacernos de los negros hula-hula y, yendo a la pantalla de la izquierda, tendremos que llegar a la parte superior izquierda, subiéndonos por los transportadores. Aquí tendremos que empujar la piedra hasta que esté debajo del agujero, momento en el que iremos por la otra y haremos lo

mismo con ella. Acto seguido, nos tiramos encima de ellas y nos dirigimos hacia la izquierda. En esta pantalla salen sapos que deberemos matar antes de que se multipliquen, para evitar problemas. Después de subir por la escalera tendremos que saltar el agujero que se abre. En la pantalla contigua y tras saltar otro agujero que se abre subiremos por la escalera.

Ahora tendremos que ir hacia la izquierda y, accionando el contrapeso, subiremos la columna para poder pasar por debajo de ella. Después pasaremos por los muelles y, tras pasar por el elevador, entraremos por la puerta. Si hemos ido a coger las cien monedas, tendremos que ir con cuidado, ya que se abrirá el suelo. Después de vernos por última vez con el monstruo ignífugo, volvemos a aparecer junto a nuestro amigo, que nos estaba esperando. Podemos oler el final de nuestra aventura.

NIVEL V. FASE 2

Pasando por los elevadores, iremos a la derecha, donde deberemos dejarnos caer, y al llegar a la pantalla de la derecha veremos que los esqueletos voladores vuelven al ataque. Después de matarlos, subiremos por la gran escalera en la que habitan dos pájaros carpinteros. Después de dejar la escalera sin inquilinos, seguiremos subiendo por ella. A continuación, y yendo hacia la izquierda, deberemos matar al enemigo volante pero saltando el agujero que se abre. Subiremos una escalera y saldremos de la pantalla por la derecha, sin subir por la otra escalera. En esta otra pantalla, sin embargo, sí tendremos que subir por la escalera. El suelo se abre, y, después de saltarlo, iremos hacia la izquierda; subiendo por la escalera y desapareciendo de la pantalla por la parte derecha veremos que las calaveras escupen esta vez fantasmas, que tendremos que esquivar a la vez que saltaremos los tres agujeros que se abren. En la otra pantalla se abren otros dos, tras lo cual llega-



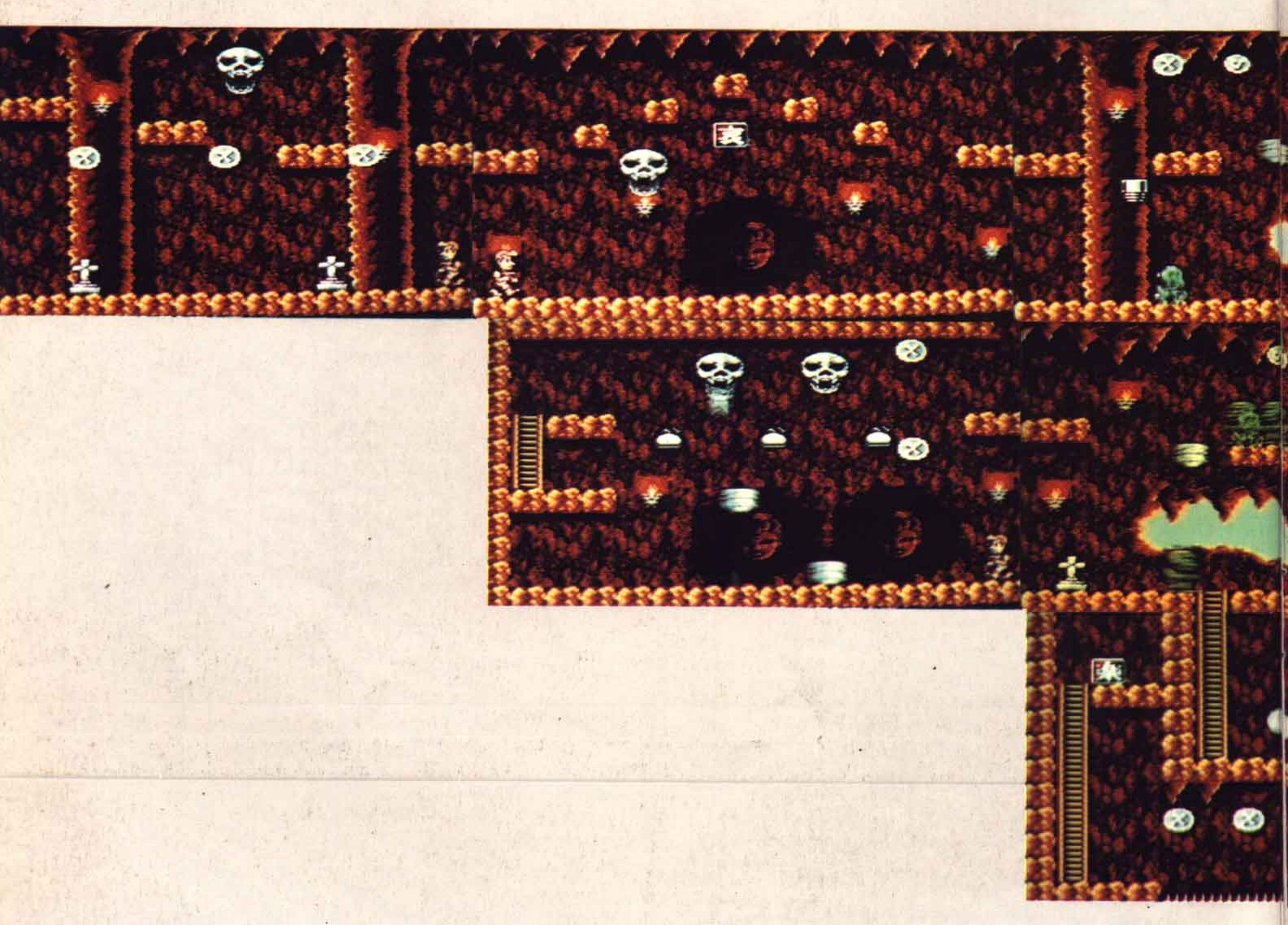
remos a las dos escaleras. Si vamos por la de la izquierda, cogeremos monedas pero tendremos que volver al mismo sitio. Bajando por la escalera derecha veremos que podemos bajar otra escalera o ir hacia la izquierda; cogeremos el segundo camino y ya en la pantalla contigua se nos abrirá el suelo; dejándonos caer cogeremos las cien monedas y el arma.

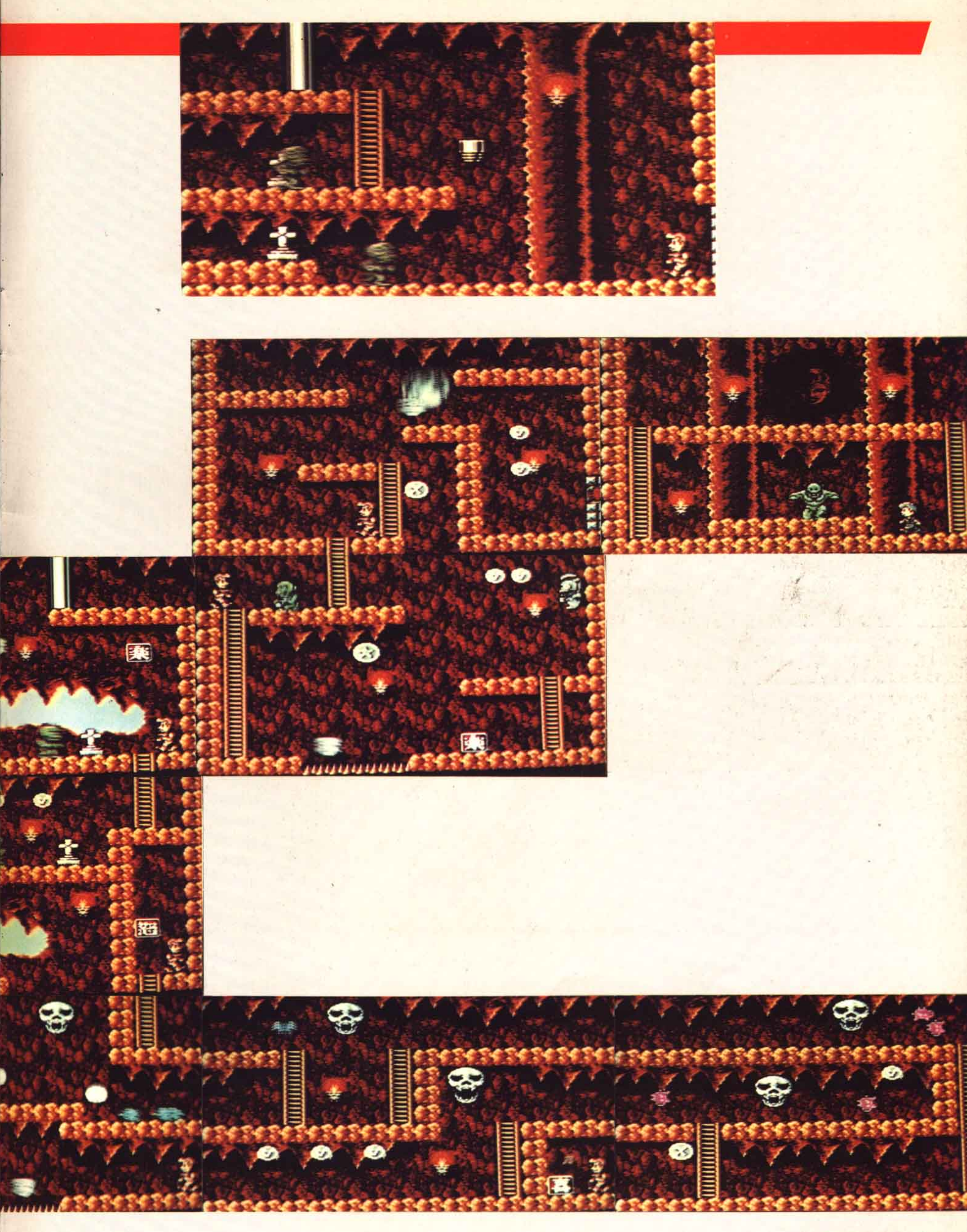
Volveremos a subir, no dejándonos caer esta vez. Después de bajar la escalera y de esquivar a los esqueletos voladores que pueblan esta pantalla subiremos por las escaleras, sin caernos por el agujero que se abre en la parte superior. Después de subir todas las escaleras de esta pantalla, estaremos en una en la que se abrirá el suelo. Yendo hacia la derecha y tras pasar la columna se abrirá el suelo, teniendo que saltar para no caernos y repetir la jugada. En la última pantalla, tras pasar por un trasportador y por los muelles, entraremos en la puerta, tras lo cual la termita nos lo hará pasar muy mal.

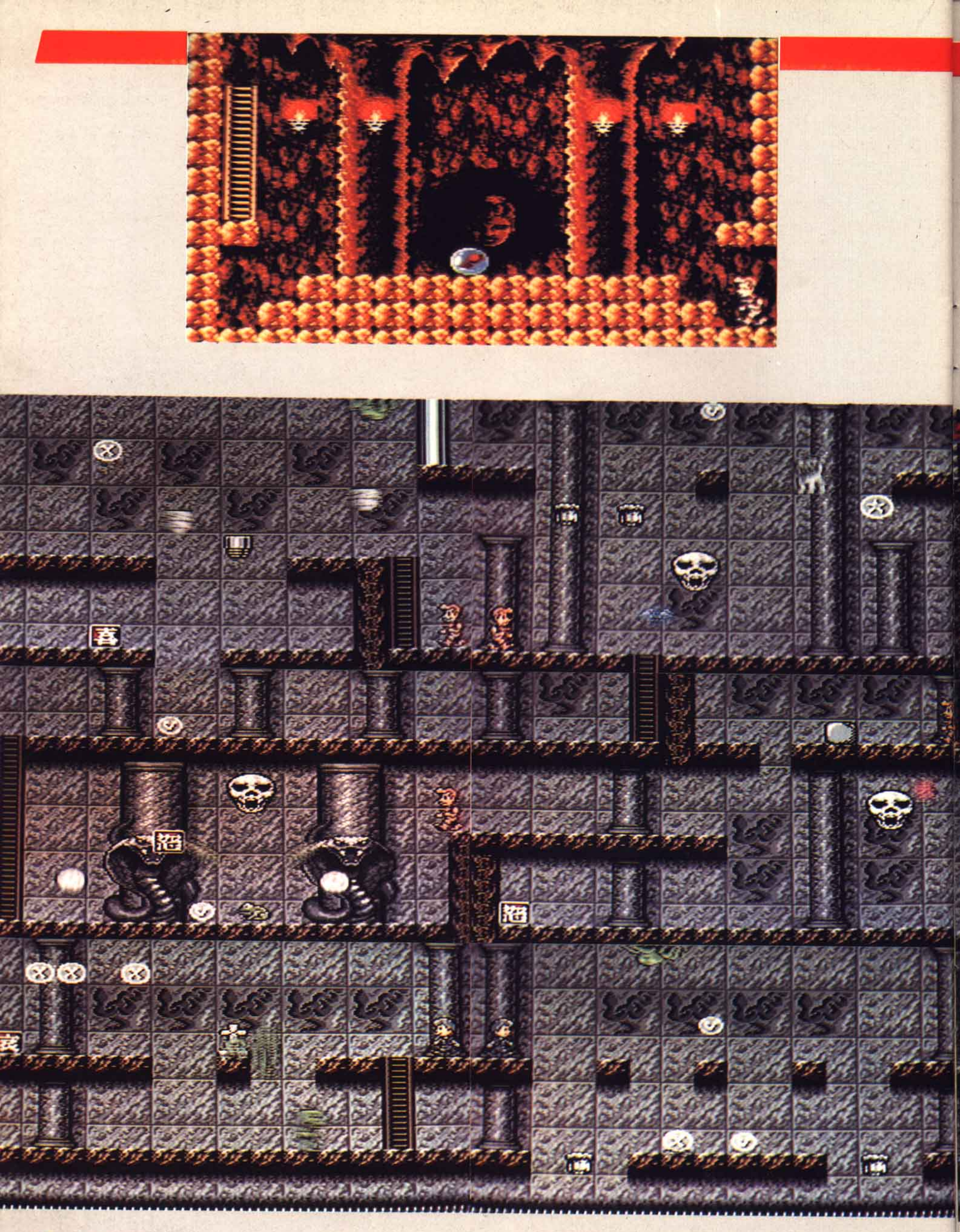
NIVEL V. FASE 3

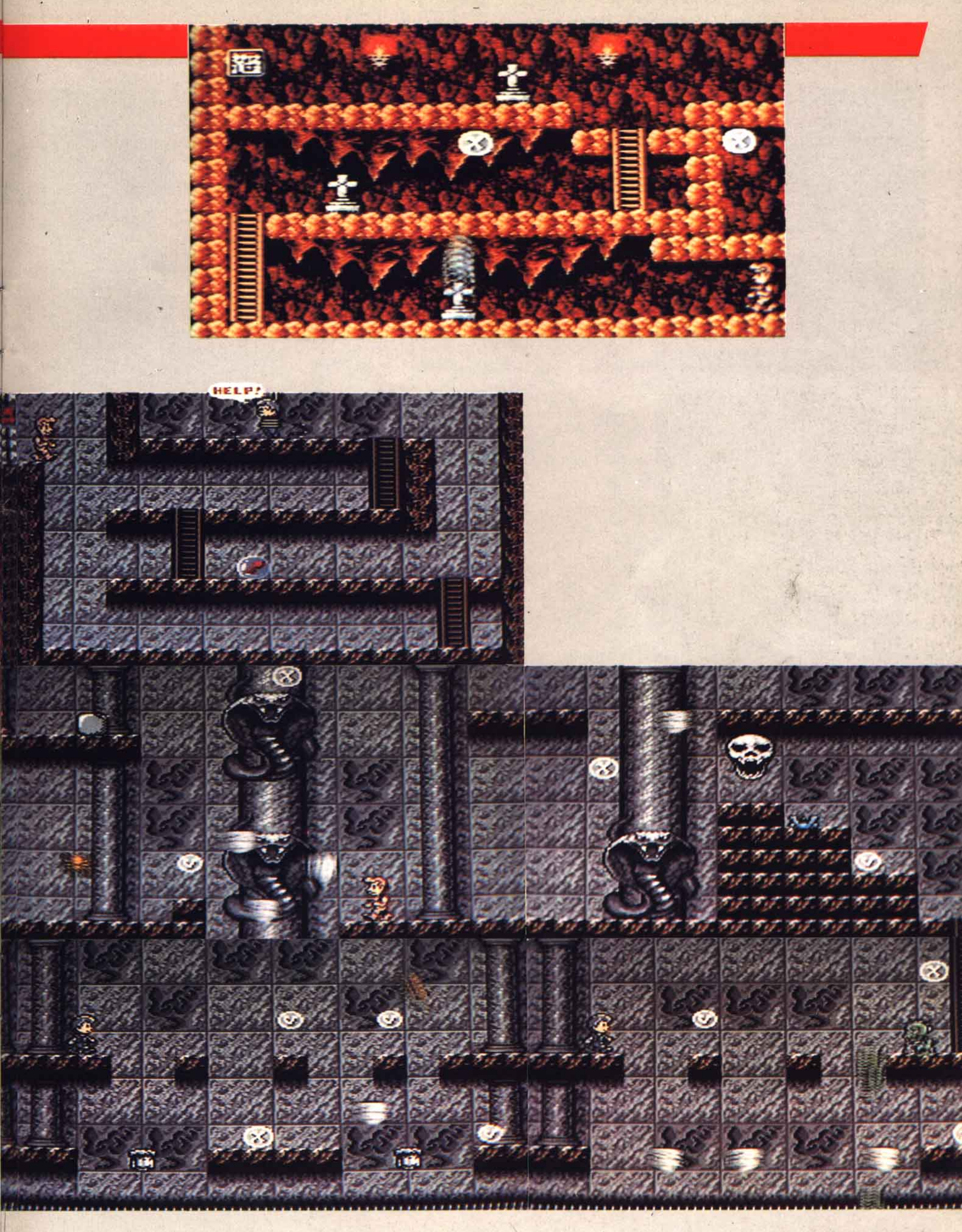
Dirigiéndonos hacia la derecha bajaremos por los dos agujeros superiores, yendo después a la izquierda, donde empujaremos una piedra por el agujero que tiene al lado. Nos tiraremos a continuación detrás de ella y cuando veamos acercarse un zombie peludo miraremos a la izquierda y saltaremos hacia arriba. El impulso que nos dará servirá para subir. Después y hacia la derecha, encontraremos dos pulpos y pinchos. Pero no es una pantalla muy problemática. Más tarde, ya en la siguiente pantalla, sólo saldrán zombies peludos. Seguiremos hacia la derecha y subiremos por las dos escaleras, a continuación nos montaremos en el elevador, y pasando por los muelles y el transportador cogeremos el arma.

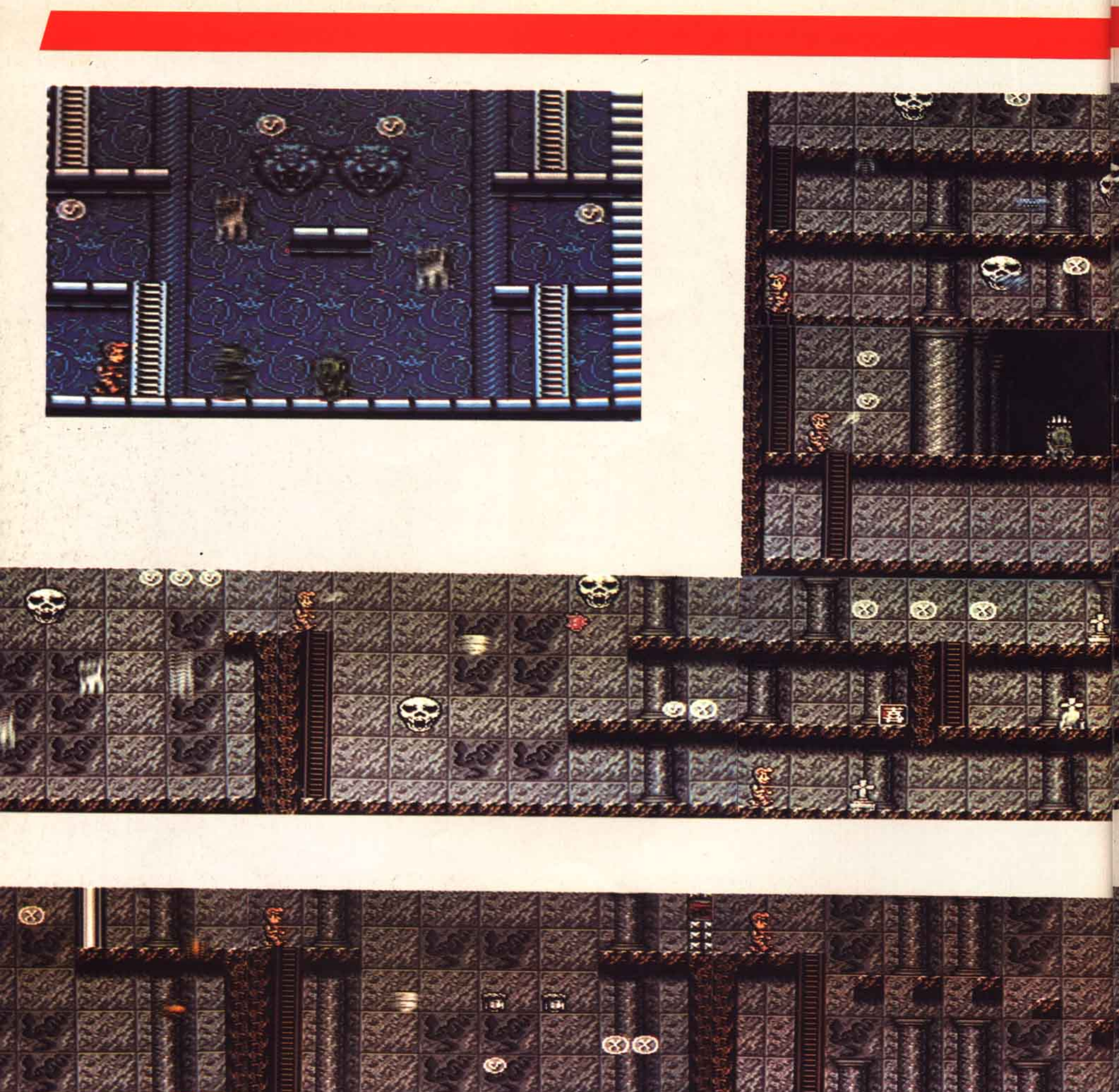
Nos dejaremos caer por el agujero. Iremos a la pantalla de la derecha y empujaremos la piedra para tirarla por el agujero que hay. Nos tiraremos después y mirando a la izquierda esperaremos a que los pulpos nos disparen, momento en el que saltaremos hacia arriba llegando así a lo alto de la roca. Cogeremos las cuarenta monedas. Matamos a

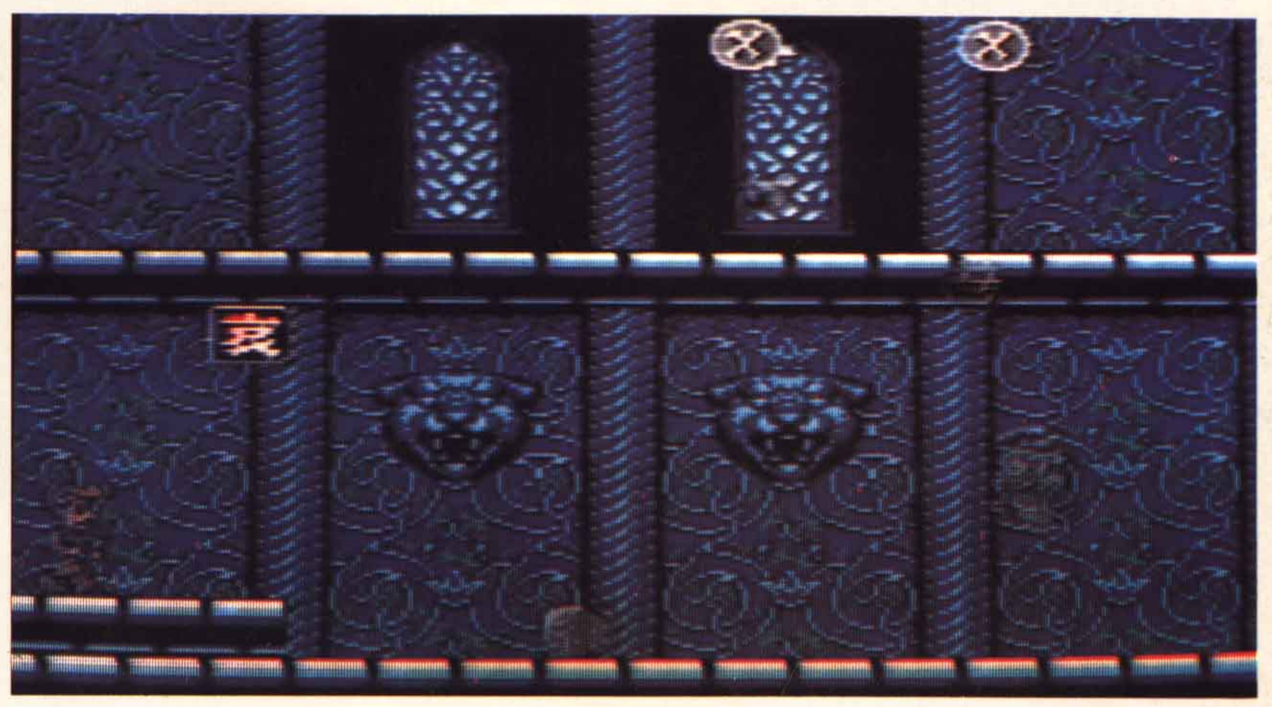


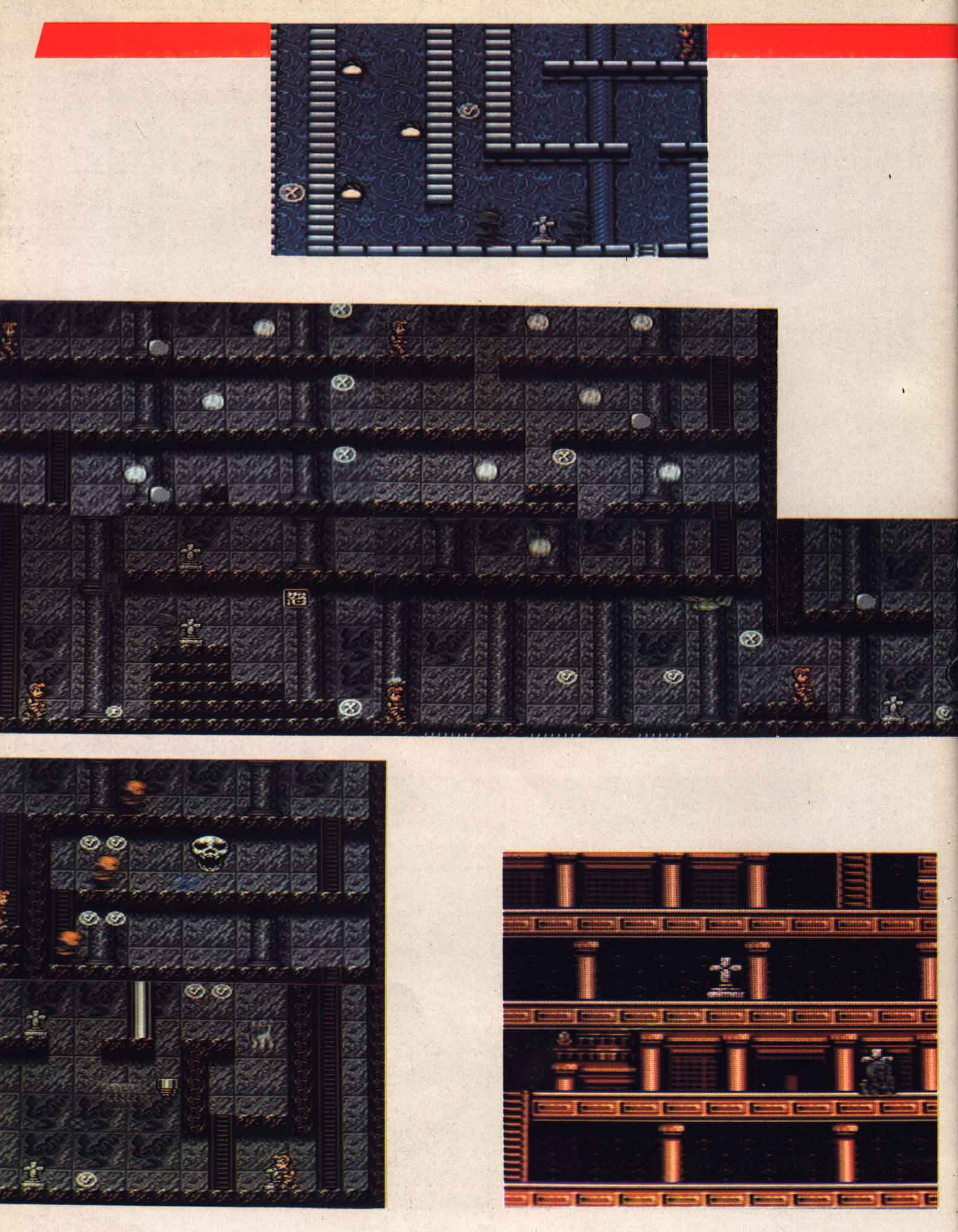





HELP!





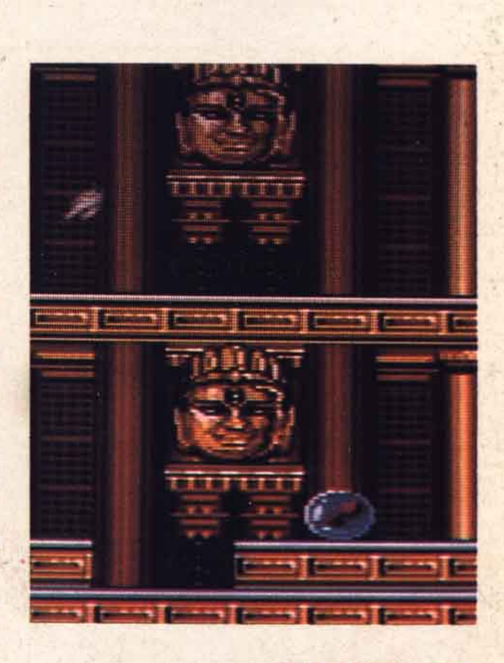


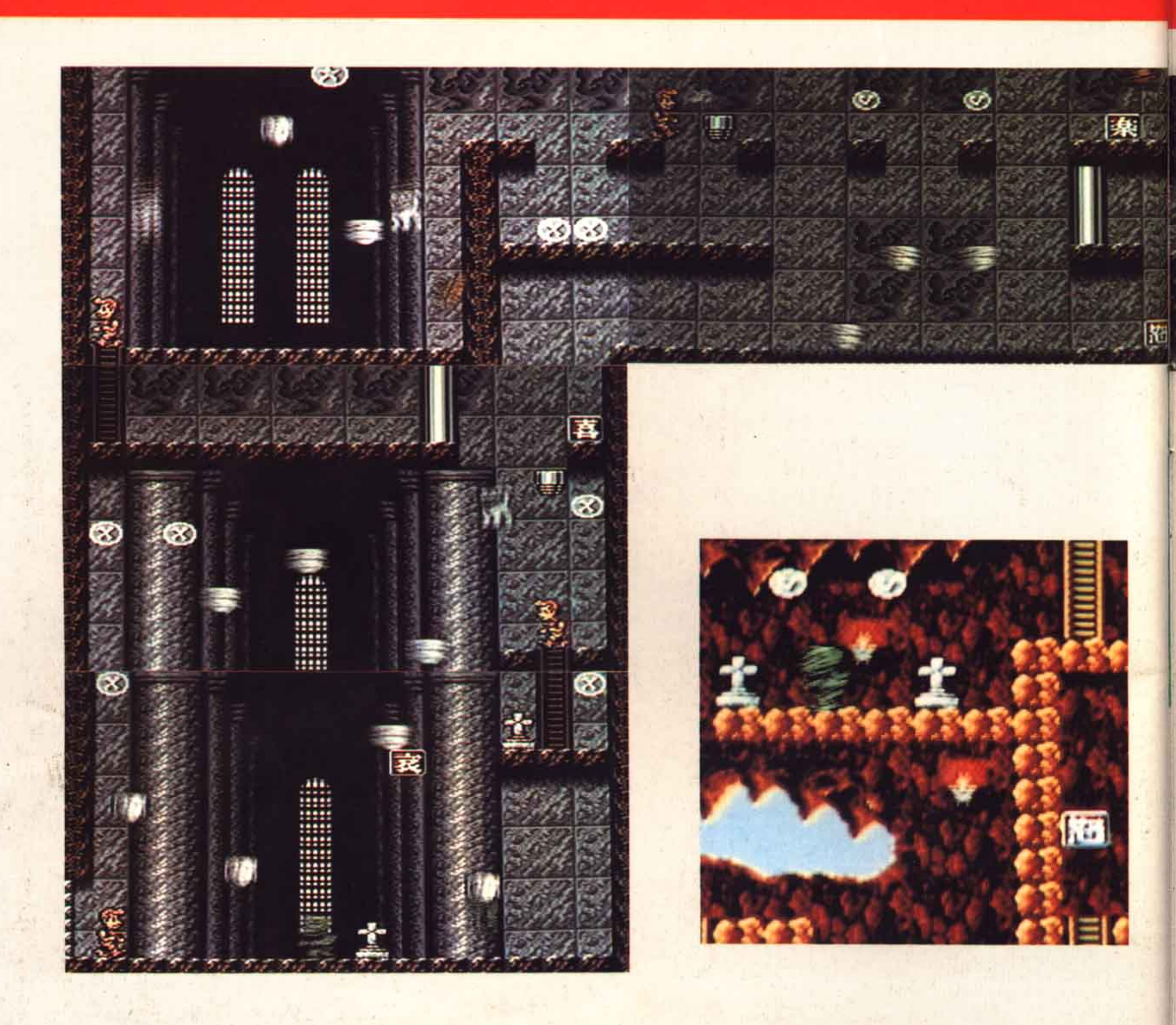
los hermanos Chu-li y bajamos por las escaleras, llegando a la pantalla de la puerta.

Saltamos con mucho cuidado sobre el elevador, abrimos la compuerta, volvemos a subir al elevador y entramos por la puerta. El llorón se vuelve a enfrentar a nosotros, pero ya nada nos puede asustar. El final está a nuestro alcance y no podemos fallar ahora. Nuestro sexto sentido no se fía, y por eso deberemos ir con cuidado en esta última ruina que nos queda por recorrer.

NIVEL V. FASE 4

Tendremos que subirnos a los transportadores para llegar a la escalera. En la siguiente tendremos que activar el contrapeso y saltar al elevador. Después de la columna se abre el suelo. Subimos y cogemos las cien monedas. Luego saltamos el agujero y pasamos de coger las veinte monedas que hay. Activamos el contrapeso y seguimos saltando de bloque en bloque para coger el arma. Nos dejamos caer pulsando el cursor derecho para colarnos bajo la columna antes de que se cierre. Bajamos por la escalera del centro. Después andamos un poco hacia la izquierda y cuando estemos en el cuadro en el que está la calavera veremos que el suelo se abre. Cuando pase un transportador debajo de nosotros nos dejamos caer y luego vamos a la derecha. Subimos por

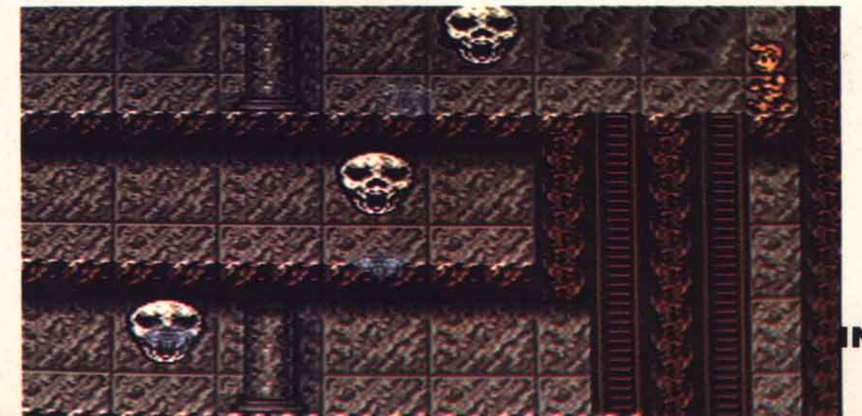




la escalera y vamos a la izquierda. Subimos y cogeremos las cien monedas. Vamos a la derecha y nos dejamos caer. En caso de no tener la cuarta arma, seguiremos hacia la derecha sin bajar por la escalera izquierda y nos dejamos caer por el hueco. Cogeremos el arma y subiremos, bajando por la otra escalera. Iremos a la derecha y bajaremos por otra escalera. Bajamos otra más y pasaremos de pantalla. Cogeremos las diez monedas y pasaremos a la izquierda. Nos quedaremos quietos, esperando al chino cabezón. Lo matamos y saltamos a la izquierda, esquivando los dos agujeros que se abren. Bajamos y matamos al chino. Volvemos a bajar y vamos a la izquierda. Se abrirá un agujero, teniendo nosotros que dejarnos caer. Lo haremos en la misma puerta. Entramos y después de vencer al hombre forzudo vamos hasta el Buda. Tras una dura lucha, en la demostración se muestra cómo hemos conseguido juntar las cuatro piezas de la piedra preciosa, que colocaremos en la frente de la estatua de la diosa suprema USAS.

Hemos sido honrados y nos hemos quedado nosotros sin esas piedras que hemos dado a su legítima dueña. KONAMI nos ha recompensado al hacer un juego basado en nuestras aventuras que tiene una calidad pareja a VAMPIRE KILLER, sin lugar a dudas el mejor de todos los que han comercializado aquí, a nuestro modo de ver.

Después de coger el avión que nos trajo de vuelta a España, pudimos contar nuestra historia a los amigos. Algunos no se lo creyeron porque, ¿quién va a ir a la India a rescatar un tesoro oculto en las profundidades del suelo bajo el TAJ MAHAL y comunicado con otras ruinas de ese inmenso país por cuevas subterráneas?



TRUCOS, ASTUCIAS Y POKES

Si queréis formular cualquier consulta, opinión, respuesta, truco, cargadores, propuestas, etc., no tenéis más que escribir a:

TRUCOS, ASTUCIAS Y POKES
INPUT MICROS
ARIBAU 185, 1°
08021-BARCELONA

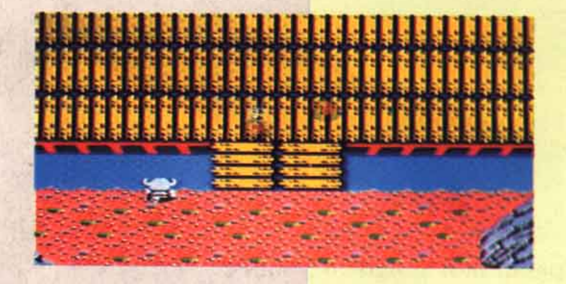
Así, ya lo sabéis, no seais tímidos y escribid rápidamente. Entre las cartas publicadas sortearemos veinte cintas con los últimos programas del mercado nacional e internacional.

KNIGHTMARE: COMO COMBATIRLO

A continuación os envío una serie de consejos generales para lograr acabar con más facilidad el magnífico juego KNIGHTMARE de KONAMI.

Ante todo hay que coger dos velocidades, y no más, como algunos creen, puesto que, por ejemplo, en la fase número cinco, si llevamos más de dos, no manejaremos bien a nuestro héroe frente a la gran armadura andante, (su velocidad es impresionantemente rápida y su contacto mortal).

Debemos llevar siempre un escudo, que renovaremos al principio de cada fase, aunque no nos parezca necesario.



Las armas aconsejables para cada fase son las siguientes:

Flechas dobles: Si las cogemos dos veces, en vez de dos ataques serán tres ataques. Dichas flechas dobles también son muy aconsejables en los niveles 2, 3, 4 y 5.

En las fases 6, 7, y 8 las mejores armas son las llamas triples, pero no debemos cogerlas dos veces, puesto que precisamente lo que nos ayuda de esta arma es que los disparos vayan al azar.

Cuando nos salga una P es preciso intentar parar el tiempo, puesto que así, cuando éste se acabe, aparecerá otra P.

En el último nivel, después de que nos salga tres o cuatro veces la opción para cambiar el arma, cambiaremos ésta por la flecha de fuego, que será de gran ayuda para eliminar al último monstruo de cinco infernales ojos.

(**JUAN LAQUINS**, Alcañiz (TERUEL))

TRUCOS NEMESIS-2

Queridos señores:

Les escribo en primer lugar para felicitarles por su estupenda revista, de la que soy un asiduo lector. Al mismo tiempo me gustaría que me respondieran, si es posible, a tres cuestiones: ¿qué día del mes sale INPUT MICROS?; ¿por qué han empezado a hablar ustedes del ATARI-ST?; ¿en el programa NEMESIS-2, existe algún truco para que tengamos inmunidad, armas extras, etc...? Muchas gracias.

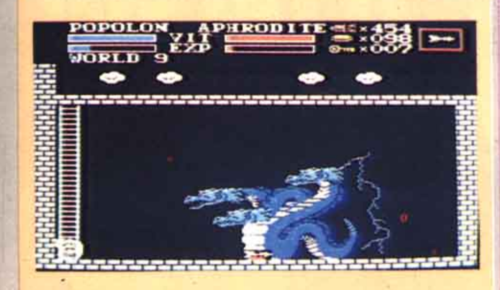


(**JOSEP RUBIRALTA**, Manresa (BARCELONA))

INPUT MICROS es una revista totalmente independiente que sale la primera semana de cada mes. Desde hace algunos números venimos incluyendo en nuestra revista información sobre el ST, en nuestro ánimo de abrir puertas hacia nuevos y potentes sistemas, alternativos al estándar, pero sin dejar de prestar máxima atención a lo que ocurre con el MSX.

Para el programa NEMESIS-2 existen una serie de trucos que a continuación damos a conocer:

Con el cartucho del NEMESIS-2 en el slot 1 y el cartucho del QBERT en el *slot* 2 obtendremos una serie de ventajas. Así es cómo, si pulsamos la tecla de pausa, es decir, la tecla de función F1, y tecleamos METALION, dándole seguidamente al RETURN y después de nuevo a la tecla de función F1, veremos cómo nuestra nave se hace invulnerable. Si tecleamos LARS 18TH se activarán todas las armas, y finalmente si tecleamos NEMESIS pasaremos al nivel siguiente. Esto lo podremos realizar cuando queramos y las veces que deseemos. Formidable, ¿no?



CODIGOS SECRETOS

Queridos amigos de INPUT MICROS:

A continuación les envío un truco que será de vital interés para todos aquellos videoadictos al programa KNIGHTMARE-2 o THE MAZE OF GALIOUS de KONAMI. Si al principio del programa, es decir, nada más empezar, y sin mover ni un pixel a nuestro personaje, pulsamos la tecla de pausa, es decir, la F2, y seguidamente tecleamos ZEUS, dando todo seguido a RETURN y posteriormente de nuevo a la F2, obtendremos cuando se acabe la partida la opción de CONTINUE?.

(**NACHO TUDELA**, Barcelona)



COMBINACIONES MAGICAS KONAMI

A continuación os damos una serie de combinaciones mágicas que se pueden realizar con los cartuchos de la prestigiosa firma KONAMI.

NEMESIS-2 (*slot* 1) y PENGUIN ADVENTURE (*slot* 2).

Un simpático pingüino sustituirá a la nave METALION, y unos suculentos pescaditos a las cápsulas de energía.



NEMESIS-2 (*slot* 1) y QBERT (*slot* 2).

Si tecleamos las siguientes palabras mientras estamos en la opción de pausa obtendremos lo siguiente:

— METALION: inmunidad absoluta.

— LARS 18TH: se activan todas las armas.

— NEMESIS: pasaremos al siguiente nivel.

NEMESIS-2 (*slot* 1) y MAZE OF GALIOUS (*slot* 2).

No os preocupéis por si os matan, ya que recuperaréis automáticamente todas las armas.



MAZE OF GALIOUS (*slot* 1) y KNIGHTMARE (*slot* 2).

Cuando Popolon y Afrodita mueran, volverán a resucitar con 99 vidas.



MAZE OF GALIOUS (*slot* 1) y QBERT (*slot* 2).

Popolon y Afrodita partirán desde el inicio con la máxima energía.

HINOTORI —FIREBIRD— (*slot* 1) y QBERT (*slot* 2).

Obtendremos en el programa HINOTORI la opción de número de jugadores y pantalla de inicio. Así pues, en este caso, el QBERT actúa como un GAME MASTER.

KING KONG-2 (*slot* 1) e HINOTORI (*slot* 2).

Con esta opción obtendremos la posibilidad de salvar nuestras partidas del KING KONG-2.

SAMURAI —GOUEMON— (*slot* 1) y QBERT (*slot* 2).

El QBERT actuará como el programa GAME MASTER.



THE TREASURE OF USAS (*slot* 1) y NEMESIS-2 (*slot* 2).

Obtendremos en el USAS la opción de CONTINUE?.

SALAMANDER (*slot* 1) y NEMESIS-2 (*slot* 2).

Obtendremos una pantalla extra al final de SALAMANDER.

(**DIDAC FELIU**, Barcelona)

EL ZOCO

Vendo ordenador PHILIPS NMS 8250 dos unidades de disco y teclado independiente por 79900 negociables. Interesados llamar al 93-371 76 80.

Urge vender: Ordenador TOSHIBA MSX 64k, monitor PHILIPS fósforo verde, juegos, cables, manuales de instrucciones, revistas, pokes, cassette, joystick Quick Shot I, todo poco usado y en buen estado por 50.000 ptas. negociables. Julián Martínez Fuent. Telf. 91-619 61 35.

Vendo ordenador MSX-Sony HB-75P 80k + joystick + lote de juegos originales + 1 cartucho = 35.000 pts. Llamar a Jerónimo 948-22 21 51.

Vendo Philips VG-8235 MSX2 con unidad de disco y manuales en castellano, todo en sus embalajes originales por 45.000 ptas. negociables. Regalo montones de programas y revistas del sistema. Manuel Martínez. C/ Baronesa de Malda 14 4 2. 08950. Esplugues de Llobregat (Barcelona). Teléfono 93-371 38 55.

Contacto con usuarios de MSX-2 y ATARI ST para el intercambio de astucias, trucos, y los últimos juegos y pokes. Abstenerse no serios. Escribir a APARTADO CORREOS 23003. BARCELONA 08028.

Contacto con usuarios de MSX1 y MSX-2 con unidad de diskette para intercambiar experiencia, juegos, trucos y pokes. Interesados llamar a: JOSE. Tel. 371 76 80. C/ Carmen, 82 bajos 2. 08950. Esplugues de Llobregat. Barcelona.

Vendo Tableta gráfica Philips (MSX/MSX2) completamente nueva y programa de gráficos MILLER GRAPH (cartucho) con opción de Tableta gráfica, todo por 10.000 pesetas. Razón: Albert Clotet Solé. C/ Joan Maragall 3, 4A. 08700 Igualada (Barcelona). Telf. 93-803 42 10.

Vendo SVI-728, monitor fósforo verde, cables de conexión, manual en castellano, todo ello comprado en enero del '88. Más revistas y programas. Todo por 70-80.000 negociables. Jesús Angel Villanueva. 943-81 22 70.

Estoy interesado en aprender a dibujar en c/m. Interesados escribir a Eduardo Martín Lanza. Paseo de Larios, edf. Ana Cristina 2, 4,B. Torre del Mar 29740. MALAGA.

Vendo ordenador Amstrad PCW-8256 con monitor e impresora, 2 manuales en castellano, 17 discos 3", Libros de informática, 70 revistas MSX, 20 revistas PC-PCW-CPC, Listado de 210 programas MSX, 41 programas MSX en cinta cassette, 17 programas PC en disco 5 1/4, 120 programas PCW-8256. Apartado 274, TALAVERA DE LA REINA, 5600 (Toledo)

Atención cambio programas MSX-MSXII y ATARI ST. Contestación asegurada. Escribir a: Ap. Co. 23003. 08028 Barcelona.

Cambio cartucho THE GOONIES por cartucho NEMESIS, NEMESIS 2 o F1 SPIRIT. Interesados escribir a: José Manuel Terrin. C/ Serrablo 131. 22600 Sabisanigo (Huesca).

Te interesa aprender código máquina de una sentada. Entonces, ¡atrévete! y escribe a: INTERSOFT MSX. C/ Rodríguez 4, 3 A, 39002 SANTANDER.

Vendo por no usar el siguiente lote: ordenador SONY HB–10P MSX 80K RAM con garantía, cassette ordenador, 2 joysticks, programas, 35 revistas MSX, manuales y libros; todo por 35.000 pts. Interesados llamar de 7 a 11 noche a Dany (988) 122342 (Palencia).

Ofrezco Spectrum Plus, con teclado profesional Sega-3, libros de instrucciones, varios cassettes con programas y cables de conexión. Todo en perfecto estado. Lo mandaré contra reembolso al mejor postor. Contactar con V. Ibiza. Telf. 973-23 19 52 de 3 a 6 tarde o al 973-20 01 00 de 7 tarde a 12 noche. Por correo: San Martín 53, 2. 25004 Lleida.

Vendo ordenador Sony Hit-bit 75b, MSX1, 80k, cassette, libro código máquina, utilidades y juegos. Ignacio Gámez Bernal. C/ Serrano Parres 27, 1A. MALAGA 29014. Telf. 952- 25 60 12.

Club de informática. Si tienes ganas de formar parte de un club, no te lo pienses más, POWER SOFT es un club de informática de MSX y compatibles. Para mayor información: telf. 968-804 72 20. Escribir a Santiago Manuel Sánchez Navarro. Apartado de Correos 46, 30820 Alcantarilla (Murcia).

Vendo unidad de disco Sony HBD-50 nueva por 30.000 pts. Telf. 93-207 22 00 (tardes).

Vendo ordenador Sony Hit-bit 55 P, junto con ampliación de memoria Sony 64k, y con cables de conexión a T.V. y a cassette, 2 manuales de introducción al MSX. Todo con embalajes originales y en perfecto estado por el precio de 20.000 pts. Interesados llamar al teléfono 351 67 64 de BARCELONA.

Desearía contactar con usuarios del MSX, para intercambiar ideas, opiniones, trucos de sonido, de gráficos..., (soy novato). Juan C. Fernández. Av./ Vidal i Ferraquer 61, 1, 4. 43205 Reus (Tarragona).



Vendo ordenador MSX Toshiba Hx-10 de 64k RAM y 16k VRAM como nuevo y con todos sus cables y manuales. GANGA: sólo 17.000 pts. y regalo revistas y cintas con juegos. Llamar al teléfono 93-658 35 17 a partir de las 5 de la tarde. Juan Manuel López, Grupo San Jordi E 1, 3, 1. Viladecans (Barcelona).

Vendo el siguiente equipo en perfecto estado: ordenador MSX Sony Hit-bit 10 P de 80k RAM, 2 joysticks, cassette especial para ordenadores, juegos, varias revistas para el sistema MSX, manuales y cables de conexión. Todo por 36.000 pts. negociables. Llamar a MOSES 988-12 23 09 de 6 a 8'30 tardes.



SERVICIO DE EJEMPLARES ATRASADOS



N. 2 Mi ordenador ya sabe dibujar. Enviando mensajes secretos. Juegos de laberinto. Traductor de texto. Almacenamiento de programas en BASIC. Rutinas de tanteo y tiempo. Software de allende las fronteras.



N. 6 La memoria de video. Todo sobre READ y DATA. El lenguaje de la tortuga. Puzzles y matemáticas. Estructura tus programas. Taller de hardware. Inteligencia artificial en tu micro.



N. 10 Lectura del directorio de un disco. Arquitectura de la Unidad Central de Procesos (CPU). Código máquina para todos. Generador de discursos. El ordenador y el teléfono. LISP e inteligencia artificial.



N. 11 Dibujando bit a bit. Entendiendo el PEEK y el POKE. Creador automático de menús. Mapa y pokes para LIVINGSTONE SUPONGO. SWAPS: el juego de los números invertidos. Biblioteca de datos.



N. 12 Diseñador de teclado. Lector de cabeceras de cinta. Música, micros y midi. Mapa y pokes para FUTURE KNIGHT. Examina la memoria de tu micro. Las serpientes sumadoras.



N. 14 Radiografía de un diskette. Las variables del sistema. Bueno como el oro. Mapa de SPIRITS. Ultimas novedades del software internacional. Arquitectura interna del ordenador.

¡NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR!

INPUT MICROS quiere proporcionar a sus lectores este servicio de números atrasados para que no pierdan la oportunidad de tener en sus hogares todos los ejemplares de esta revista, líder en el mercado español. Podréis solicitar cualquier número de INPUT MICROS que deseéis, siempre al precio de cubierta (sin más gastos).

Utiliza el cupón adjunto, enviándolo a EDISA (Dpto. de Suscripciones), López de Hoyos, 141 - 28002 MADRID.

CUPON DE PEDIDO

Sí, envíenme contra reembolso......... ejemplares de INPUT MICROS de los números:

(escriba en letra de imprenta)

....

NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
NUM. PISO COD. POSTAL
POBLACION PROV.
TELEFONO FIRMA

EL ZOCO

Cambio juegos, interesados llamar al teléfono (948) 55 36 39 de 14:00 a 17:00 horas.

Cambio programas MSX, tengo últimas novedades. Jordi Arias Ruiz. C/ Abat Escarré, 20-22, 3.º, 1.ª. Sant Boi. 08830 Barcelona.

Vendo cartucho MSX SVI-727 80 columnas, también tarjeta interface serie para impresoras de matriz de puntos con manual de instalación. Juan José Jiménez Ortega. C/ Núñez de Guzmán 158, 1.º B. Alcalá de Henares 28802 Madrid.

Cambio programas en cinta, tengo más de 400. Enviad lista a: Juan Rivera. C/ La Oliva, 101, 3.º-B. 41013 Sevilla.

Cambio juegos y programas de aplicación. Ribiano Ibáñez. Tel. (93) 652 35 55.

Vendo SPECTRAVIDEO 728, totalmente nuevo, con manual del usuario, cables audio y vídeo, tarjeta de garantía, Joystick y Revistas de Informática. Precio a convenir. Llamar al teléfono (986) 30 24 68.

Intercambio todo tipo de programas (últimas apariciones en el mercado). Enrique Navarro. C/ Primavera, 37, 2.º, 1.ª 08405 L'Hospitalet. Barcelona.

Vendo ordenador Philips VG-8010, manuales originales, revistas de MSX, 1 libro de BASIC MSX y más de 50 juegos. Todo por 25.000 ptas. Tel. (93) 874 41 67. Toni Herrera Torres. C/ Font dels Capellans Bl. 16, P. 2.ª, 3.º, 2.ª. 08240 Manresa. Barcelona.

Cambio juegos MSX, poseo de los mejores títulos. Escribir a: Pedro Serrano Soguero. C/ Avda. Puerto, 234, 2.º, 1.ª 46023. Valencia.

Cambio juegos MSX, pedir lista a José Roldón. C/ Corredera, 124. El Viso del Alcor. Sevilla. Tel. (954) 74 54 33.

Cambio juegos comerciales, poseo títulos famosos, llamar de 17:00 a 20:00 h. al Tel. (93) 347 03 30. David Carreño. C/ Llorens i Barbà, 57-59, At. 2.ª Esc. B. 08025 Barcelona.

Vendo Ordenador SONY HB-101P con ampliación de memoria de 32 K., con cassettes Fernando Bleda López. C/ Conchita Piquer, 10, B-38. 46015 Valencia.

Intercambio juegos para MSX y MSX-2 en disco de 3,5". Enviar lista a Rubén Señor Cruz. C/ Avda. Mesa y López, 12, 8.º-B. Las Palmas de Gran Canaria. O llamar al Tel. (928) 27 17 06.

Cambio juegos MSX, tengo los mejores títulos. Jesús Peña. Avda. C. Barcelona, 140. 28007 Madrid. Tel. (91) 433 77 46, de 18:00 a 21:00 horas.

Vendo Ordenador MSX SONY HB 101P de 48 K., con cables, todas las revistas de INPUT MSX, más de 60 juegos, todo en perfecto estado y con un precio que oscila entre las 25.000 o 30.000 ptas. Llamar a Juani. Tel. (985) 69 70 14.

Intercambio juegos MSX y MSX-2, tengo los más actuales. Eduardo Gómez Gutiérrez. C/ Baleares, 3, 5.º-A. 21004 Huelva. Tel. (955) 25 71 39.

Cambio juegos MSX, enviar lista a José Mourente Veiga. Avda. del Mar 1-3, 6.º-B. 15406 Ferrol. Tel. (981) 31 83 25.

Intercambio programas en MSX, poseo novedades, busco aplicaciones. Iñaki Buján Varas. Gpo. Tomás Zubiría e Ibarra 10, 7.º-C. 48007 Bilbao. Vizcaya. Tel. (94) 445 97 95.

Vendo ordenador SPECTRAVIDEO SVI-328, monitor, impresora, tarjeta de 80 columnas con más de 40 discos, Pascal MT, Turbo Pascal, Cobol, MBasic, Basic Apple, y muchos juegos pasados a disco, con un adaptador CCG a MSX y sistemas de disco MSX. Todo por 120.000 ptas. Llamar de 21:00 a 23:00 horas al Tel. (985) 33 11 50.

Intercambio programas MSX tengo más de 100 y últimas novedades. Escribir a Otto Pérez. C/ Llull, 184, pral. 2.ª 08005 Barcelona.

Vendo impresora Ploter PRN-C41 totalmente nueva y casi sin usar se incluye garantía y manual de instrucciones, así como libro del Ploter, 4 recambios de bolígrafos y 3 de rotulador de dicha impresora. Tel. (956) 60 47 81

Intercambio programas MSX y MSX-2, en Diskette de 3,5", también hago programas o trabajos con impresora. Julián Carrión. C/ Roble 1. La Palma. 30593 Cartagena. Murcia.

Vendo cassette cargador-grabador Philips último modelo, especial para ordenadores MSX, está prácticamente nuevo con embalaje e instrucciones. Nixan Tel. (985) 36 41 21.

Intercambio toda clase de programas, últimas novedades. Jesús Arias López. C/ Gran Vía, 45, 1.º-A. Caravaca de la Cruz. Murcia. Tel. (986) 70 08 46.

Intercambio programas MSX, en disco de 3,5", escribir a: Ricardo Durán Carrasco. C/ Las Moradas, 36, 3.º-B. 47010 Valladolid. Tel. (983) 25 18 02.

Intercambio Programas MSX-1 y MSX-2, solamente en disco. Carlos Roberto Delgado. C/ Pablo Ruiz Picasso, 12, 4.º 50015. Zaragoza. Tel. (976) 51 22 97.

Intercambio todo tipo de programas para MSX y MSX-2 en Disco de 3,5". Daniel Cortés Zaragoza. C/ Escultor Peresejo, 26, 7.º 03800 Alcoy. Alicante.

Se venden dos Ordenadores MSX Philips VG-8020 y SONY HB!10P, nuevos, completos con cartucho del Némesis. Todo por 50.000 ptas. Tel. (928) 27 16 37.

Intercambio juegos MSX, escribir a Juan Carlos Martínez Robles. C/ Valencia, 492, 6.º, 2.ª. Barcelona Tel. (93) 249 78 99.

Cambio juegos y programas para MSX en código máquina. Escribid a Gabriel Bustos Marín. C/ Crrta. de Circunvalación, 28. Villacarrillo. 23300 Jaén.

Cambio juegos MSX primeras marcas, preguntar por Roberto después de las 22:00 h. al Tel. (985) 22 27 04. C/ Capitán Alemida 35, 6.º G. Oviedo.

Cambio cartuchos MSX, a poder ser con gente de cerca de Barcelona. Xavier Castillo. Tel. (93) 865 82 79.



LOS NUEVOS MEGA - ROM YA ESTAN AQUI





MIRAI

5.230 pts.

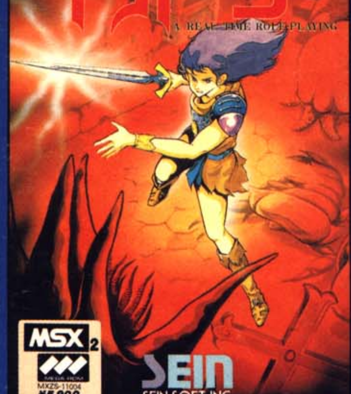
GARYVO KING

5.600 pts.

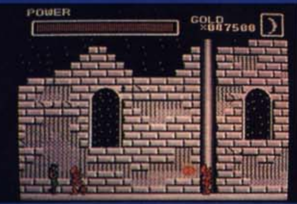










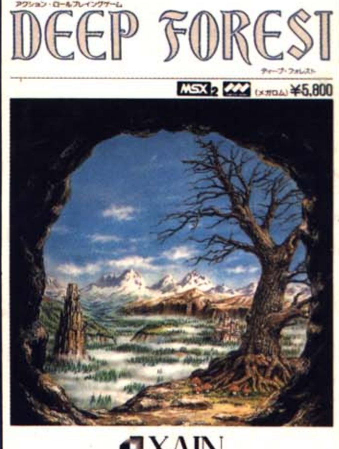


SUPER TRITORN

5.600 pts.

DEEP FOREST

5.230 pts.



SERMA SOFTWARE

Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Teléfono 433 19 16
FAX 552 21 62

DISTRIBUIDORES

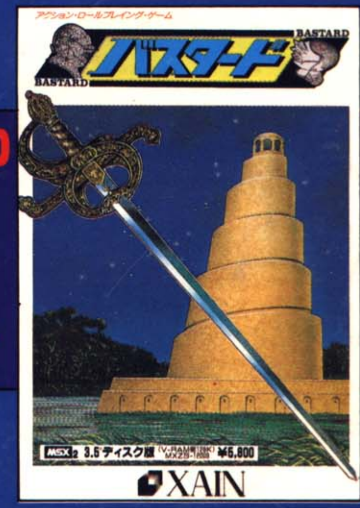
GALICIA-ASTURIAS-LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 135, 9.º 6
15003 La Coruña. Tel. (981) 22 84 73
CATALUÑA (Cartuchos MSX)
Disvent, S. A.
Villadonat, 236-238
Barcelona. Tel.: (93) 321 50 14
CATALUÑA (resto del catálogo)
Hard Micro
Vilarroel, 138, 1.º, 1
Barcelona. Tel.: (93) 253 19 41
ANDALUCIA ORIENTAL
P. M. V.
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA. Tel.: (952) 28 08 50

TITULO	SISTEMA	PRECIO
SUPER TRITORN	MSX - 2	5.600 pts.
DEEP FOREST	MSX - 2	5.230 pts.
GARYVO KING	MSX - 2	5.600 pts.
MIRAI	MSX - 1	5.230 pts.
GUARDICS	MSX - 1	5.230 pts.
TRITORN	MSX - 1	5.230 pts.
GOLVELLIUS	MSX - 1	5.600 pts.
ANDROGYNUS	MSX - 2	5.600 pts.
AMERICAN TRUCK	MSX - 2	5.230 pts.
VAXOL	MSX - 1	5.600 pts.
SCRAMBLE FORMATION	MSX - 2	5.600 pts.
FANTASM SOLDIER	MSX - 1	5.230 pts.

BASTARD

Disponible sólo en Disco 3

5.600 pts.



ENVIA ESTE CUPON A N. D. S. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______
DIRECCION: ______ COD. POSTAL: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐

¡COOOMO MOLA!

XOR

No existen los factores aleatorios en los laberintos del palacio de XOR. Si consigues resolver por completo el puzzle, más los 15 niveles de dificultad, y el anagrama encriptado, estarás cualificado para ser nombrado miembro de la orden de XOR.

C-64, Spectrum, Amstrad 875
Disco Amstrad 1750

ROADWARS

Controla tu vehículo de combate en la lucha por limpiar las pistas cíclicas de la luna, plagadas de obstáculos. Dos oponentes lado a lado en una lucha a muerte, en la que sólo puede quedar uno...

C-64, Spectrum, Amstrad 875
Amiga 4700
Próximamente en Atari ST

INSIDE OUTING

Nunca hasta hoy se había visto un juego de 3D tan impresionante como este. Hasta puedes mirar detrás de los cuadros, jugar al billar o abrir armarios. Encuentra las joyas escondidas en la casa, o nunca saldrás de ella.

C-64, Spectrum, Amstrad 875
Spectrum+3 Disco 1750



DRO SOFT. Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11